豪華限定版

新明解ナム語辞典

西島孝徳 著

ナムコ【Namco：NAMCO Ltd.】名（「中村製作所」から続く）――1978年にオリジナルビデオゲーム第1号「ジービー」をつくる。この年、スペースインベーダー（タイトー）が大ヒットすることにより、ビデオゲーム全盛期が幕を開ける（と同時に、ビデオゲームに対する、もとい、アミューズメントマシンに対する世間の評価が厳しくなったのも事実）。この翌年、ギャラクシアンを、その次の年にはパックマンをヒットさせ、人々に「この会社のゲームは」と見込ませ、ナムコの固定客がつくようになった。その後、年に1度は必ず話題にのぼるゲームをつくる（1981年＝ギャラガ/1982年＝ディグダグ、ポールポジション/1983年＝ゼビウス（つくったのは前年だが、登場はこの年）/1984年＝ドルアーガの塔、……今後の展開に乞うご期待！　また、メカトロニクスゲーム（エレメカの当世風の呼び方）の部門でも、優れたマシンをつくる（ノックダウン、おかし大作戦、ピッチイン、Mr.プロレス、など。）現在業界2位、最大手企業の1つ。

事業内容はというと、1．ビデオゲーム等アミューズメントマシンの開発、製造、販売、輸出、輸入および賃貸、2．アミューズメントスペースの企画および経営、3．パソコン用ゲームカートリッジの開発、製造および販売、4．ハイテク応用生活用品等メカトロニクス機器の開発、製造および販売、5．アミューズメントロボットの開発、制作、販売および賃貸、6．玩具、宣伝用品、レコード、出版物の企画、制作および販売、7．ビデオゲームに係るノウハウ等の利用許諾、8．キャラクターの利用許諾、9．飲食店の経営およびフランチャイズ業務とじつにさまざまで、「ほんとかよぉ～」というのもある。もちろん、現在行われているものは限られてくるが。

ナムコといえばビデオゲーム、という構図も今では正解だが、じつはこのとおり、ほとんど総合商社といえる。従業員は約1,000人、平均年齢約31歳というから「若い企業」。事業所は全国に約50、ロケーションの数は約200店。なお、クレジット会社は「アコム」、脱臭剤は「キムコ」、スペースシャトルの主翼製作は「アブコ」、自動ドアは「ナブコシステム」、みそ汁の具は「ナメコ」、銀行で使うのは「ハンコ」、路上で起きるのは「エンコ」である。間違えないように。

――うけ【――受け】名さして出来のよくないゲームが、「ナムコのゲーム」ということで人気を得ることを指した、恐ろしい言葉。

――シアター【――Theater】名劇「ワンダーモモ」を上演している劇場。緞帳がちゃんと複数枚あったりして本格的な施設を備えている。次回の上演予定がソデにはり出されているが、いつになったら催しを変えるんだろう？

に

にごろ【256】名2^8=256。コンピュータにとって、やたらキリのいい数。ドラゴンバスターの乱数の出目が256なのはここから来ている。また、メモリをつくるときも、ビット数が余っては無駄なので、このテの数になっていることが多い。すなわち、「256Kビットの DRAM」など。「K」は「キロ」のこと。こう書くと「えっ!?　だってそれじゃ「256K」は「256,000」のことでしょ？256,000≒$2^{17.96}$、全然キリよくないよ？」となりかねないので付け加えておこう。この世界では「K」は「1,000」でなく、「1,024」を表す。だから、「256K」は256×1024＝262144で、262,144＝2^{18}。やっぱりキリがいいのだ。

にじゅうどり【二重取り】[ゲーム名]マッピーで、ニャームコをマイクロウェーブで連れ去るとボーナス点は2倍になる。この2倍の効力は、再びニャームコが中央から降りてくるまで有効である。それまでにパワードアを開けてミューキーズを連れ去ると、その点も2倍になる。これを「……り」という。

につまる【煮詰まる】[動詞]①企画が固まってくること。企画というのは煮こごりの一種か？　②ゲームをやっていて行き詰まること。

にやむこ[キャラ名]ファミリースタジアム・ナムコスターズの5番打者。「やえかし」を上回る……を誇り、内野に転がせばまずアウトという金字塔を打ち立てている。

――にるいだなし【にやむこに二塁打なし】[慣]「にやむこ」は2塁打を打たない、ということ。それでは3塁打を打つのかというと、さにあらず。2塁打性の当たりも、彼の超鈍足がシングルヒットにしてしまうのがその正体。東京の九段あたりでよく使われる成句。

ニャームコ【Nyamco】①[ロボ名]迷路脱出ロボット。マイクロキャット（右手法、左手法で脱出できる迷路の大型ロボット）に入る。1980年登場。開発費2,000万円。分岐路で「右かニャー、左かニャー」、袋小路で「ニャンだ、ニャンだ、どうしたんだニャー」と言うところがおかしい。②[キャラ名]マッピー、ホッピングマッピーのキャラクター。なぜか、どろぼう。

――やしき【――屋敷】名マッピーの舞台。4種類12パターンの屋敷がある。

ニャームコふうせん【――風船】[キャラ名]→風船②

ニュートラライズスペル【Neutralize Spell】名カイの扱う protect の呪文。スペルを無力にする、という意味だが、どうもマジシャンのスペルに対する呪文ではないようである。一体何でしょうねぇ。いちおうⅠとⅡがある。シンボルはそれぞれ「牡丹赤白・五号玉」「牡丹赤白・三尺玉」。

ニューラリーエックス【New Rally-X】[ビデオ名]ラリーXの新型。1981年発売。ラッキーチェックポイントが新設され、レッドカーの数が減ったり、袋小路に逃げ道が「造成」されたりと、全体的にやさしくなっている。「♪たらららたったーたらららたったー」の明るい BGM にはファンが多く、旧ラリーXをしのぐ人気を誇るが、先駆者である旧ラリーXの努力を忘れぬためか、クレジット画面にしっかり「1ST © 1980 namco」と表示する律義者でもある。

ニューラリーエックスはラリーエックスよりいでてラリーエックスよりラリーエックス【ニューラリーXはラリーXより出でて……ラリーXの厳しい現実を表したもの。（→ニューラリーX）

ニンジャ【忍者】【ninja】……シン。機敏性にたいへん……高い戦闘能力を持つ……できる。……クターでも首をスッ……て、一撃のもとに倒し……注意が必要。唯一、s……しまった、Wizardry になってしもた……

にんじん【……ダグ・ラウンド1のベジタブルターゲ……

nam

日本ソフトバンク

新明解ナム語辞典

史上初の、ビデオゲーム専門用語辞典。収録範囲は、「おそ松くんダービー」から「ドラゴンスピリット」まで。新旧のナムコ・ビデオゲームと、それに関するキャラクター名・特殊現象名から、ナムコット・エレメカロボット・一般ビデオゲーム用語まで網羅。さらに、復刻版・小型テーブルPOPもおまけについてくる。NGを知らない君も、ラジアメがわからないあなたも、これさえあればいっぱしのナムコ通になれる！

定価 5000円

ISBN-930795-86-9 C0076 ¥5000E

新明解ナム語辞典

西島孝徳 著

新明解ナム語辞典

西島孝徳 著

日本ソフトバンク出版事業部

装丁・デザイン
林 廣行　中野清久
㈱グラフィックス・インターナショナル

この本を
どんなときも
いやな顔ひとつせず
御協力くださいました
株式会社ナムコの関係者の方々
ひとりひとりに
感謝の意をこめて
捧げたいと思います

まえがき

昨今の家庭用テレビゲームブームにより、ゲームメーカー各社が先を争ってプライムタイムにテレビ CM をうつようになったため、これらの会社の知名度はぐんと上がった。その形態は、ごくオーソドックスにゲームソフトの紹介をする会社あり、暇さえあればゲームソフトの「発売延期」のお知らせを流している会社あり、スポンサードする番組自体に宣伝を入れてしまうお茶目な会社あり、とさまざまである。ここでとり上げる「ナムコ」も、そうした企業の１つだ。

とはいえ、つまるところこれらの CF は「そのゲームソフトがいかにおもしろそうで、いつ発売されるか」、また「自社（ウチ）がいかに楽しいゲームをつくるメーカーであるか」を伝えるに過ぎず、そのゲームメーカーのバックボーンなり、哲学・理念を訴えかける役目は果たしていない。いきおいこれらの会社は、「テレビゲームのソフト屋さん」で片付けられてしまうのである。

しかし、この評価は——少なくとも「ナムコ」という企業に対するものとしては——不当である。ゲームメーカーとは、われわれに「遊び」をもたらす存在であり、そのアプローチの方法は「ビデオゲーム」を含めて無限だからだ。

そこで今回、ビデオゲームに重点を置きながらも、「遊びのプロダクツ」という、もう一歩グローバルな座標で「ナムコ」をとらえてみた。エレメカなどの、ともすればゲームアーケードのキワモノとしてとらえられがちなゲームも収録されている。その点で、本書ははじめての「ナムコのゲームのすべてがわかる本」である。「ナムコ」のことをもっと知りたい読者には、きっと新たな発見があるはずだ。

話をビデオゲームに絞ってみよう。残念ながら、遊びのメディアとしてのビデオゲームはそのブームのピークを過ぎたという話をときおり聞く。つまり最近のビデオゲームにさほどの魅力がない、ということだが、それよりも、ビデオゲームが

まだブーム的なとらえかたをされていることに注意したい。

ビデオゲームとは映像を用いた遊びであり、人間に訴えかける力でいえば映画と同様、あるいは「じかに鑑賞者が参加者となれる」点では、映画を上回っているとも言える。しかるにビデオゲームに対する大衆の評価は、映画のそれよりはるかに下なのだ。この懸隔はなぜだろう。

筆者はこの理由を「ビデオゲームの世界には“ニュートラルな眼”がない」ことに求める。現在のビデオゲームを評価する「眼」は、いわゆる「ゲームマニア」と「ゲーム雑誌と呼ばれるもの」に限定される。ゲーム雑誌はゲームメーカーに不利益なことを書きたがらないし、メーカーに届くプレイヤーの声は実際のところほとんどがマニアの声であるから、メーカーはよけいマニアに迎合した「ビシバシゲーム」を作るようになる。たとえそれが「何の文化的価値のないカス」であっても、である。

この現状をなんとか「訴えかけるものを持つゲームなら人気が出る」ようにしたいのである。そのためには、より多くの人がビデオゲームを知り、一般のプレイヤーの声をより強めていかなければならない。本書が「ナムコ」に関する言葉の他に、ビデオゲームについての一般用語までを包括しているのはそういったねらいによる。本書によって一日も早く「大衆派ビデオゲームマニア」のような階層が育っていくことを望んでやまない。

本書を出版するにあたり、情報の正確さを期すために、株式会社ナムコに編集協力をお願いした。いうならば“ナムコ・オフィシャル”である。それでもいくぶん不具合な点もあろうかと思うが、その点は読者諸氏の忌憚ない叱正を乞いたいと思う。

Bamboo-heapの自宅にて

1987年9月15日

筆者

凡例

編集の基本

イ　この辞典は、ビデオゲーム関係の話題の中で遭遇する言葉や、事項に、できるだけ簡潔にこたえられるよう企図したものである。

ロ　収録した項目は、現代語から、古語、死語また固有名詞･時事用語などにも及ぶ。収録した項目はアミューズメントマシン用語、ナムコ関連用語など、1364項目である。

ハ　語源、語史は、現在もっとも妥当と考えられるものをとり上げたが、断定しにくい場合はむりやり断定した。

ニ　必要に応じてさし絵や図解を入れた。

見出し語の種類・表記

イ　かたちのうえから、親見出しとその見出しの中にまとめられる子見出し、共通の単語を句頭にもつ集合見出しがある。

ロ　親見出しを句頭にもつ項目は子見出しとして載せ、共通部分には「――」をあてて略す。

〈例〉　エヌジー【NG】
　　　　――トーク【――talk】

ハ　親見出しとして収録していない語を句頭にもつ項目が複数ある場合は、共通部分をまず載せ、そののち「――」で引き出すこととする。これが集合見出しである。

〈例〉　シルバークラウン【silver crown】
　　　　――ドラゴン【――dragon】
　　　　――マトック【――mattock】

ニ　国語はひらがなで、外来語その他明らかに国語とは考えられないものはカタカナで示した。

ホ　正式な名称のはっきりしないキャラクターなどは、一般に使われているものの中でもっとも広く流布していると思われる名称をもって見出し語とした。

ヘ　本文中の太字の部分は、見出し語として収録されている語です。

漢字欄

イ　見出し語にあてられる慣用的な漢字表記を【　】内に示す。この際、漢字欄にかなが入らないと不自然だと思われるもの以外、かなの表記は【――】で略した。

〈例〉　きせき【奇跡】
　　　　けんこうぼり【健康掘り】
　　　　さんすうどうじょう【――道場】

ロ　見出し語の構成上、外来語の要素が含まれる場合はその部分は【――】で略した。

　　　　ジェミニゆうどう【――誘導】

品詞欄

見出し語の品詞表示は次のようにした。

名	一般名詞
キャラ名	ゲームキャラクター名詞
ロボ名	人名詞
エレ名	メカトロニクスゲーム（エレメカ）名詞
ビデオ名	ビデオゲーム名詞
現象名	現象名詞
テク名	テクニック名詞
接頭	接頭名詞
形容	形容詞
動ラ五	（ラ行五段活用）　動サ　「する」を付けるとサ変動詞となる名詞

見出し語の配列

五十音順に並べた。この場合、長音記号「ー」は直前のかなの母音と同じとして考える。

語釈

イ　大まかに見出し語の示すものが何であるか、どうするものか、どういう性質か、補足的説明が原則的順序だが、すべてがこの限りではない。

ロ　直接見出し語の解説とならなくてもその見出し語に関連する事柄は積極的にとりあげた。

ハ　語義、用法を分ける場合、①、②、…の記号を用いた。

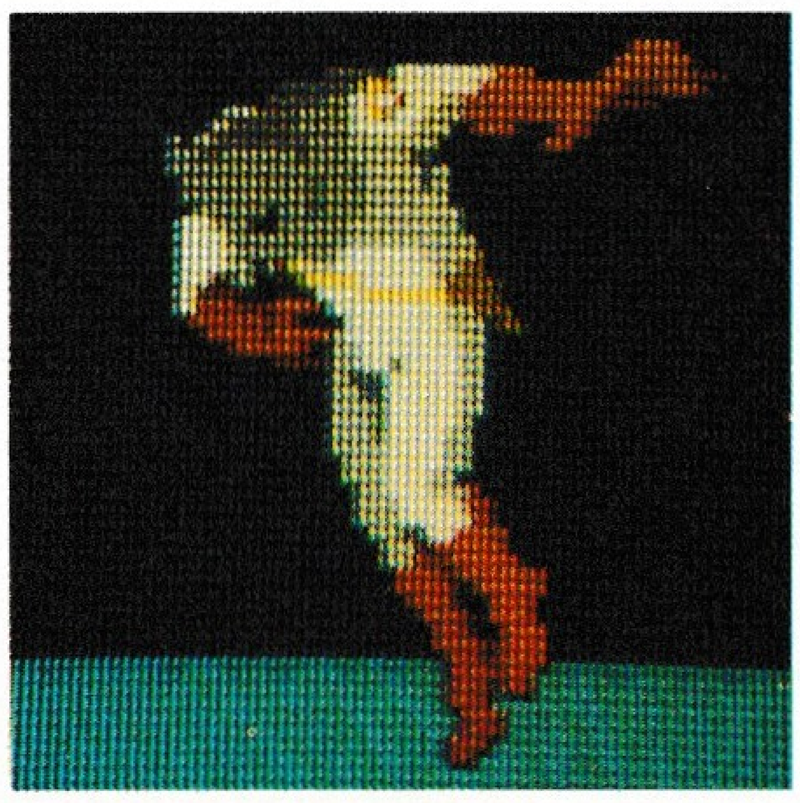
出典

出典は巻末に示すとおりである。説明中の表記は省略した。

あ

あああああ 周ローリングサンダーの敵キャラの台詞。もっと喋ってくれるとおもしろいのだが、これをいったときにはもう死んでいるので残念。

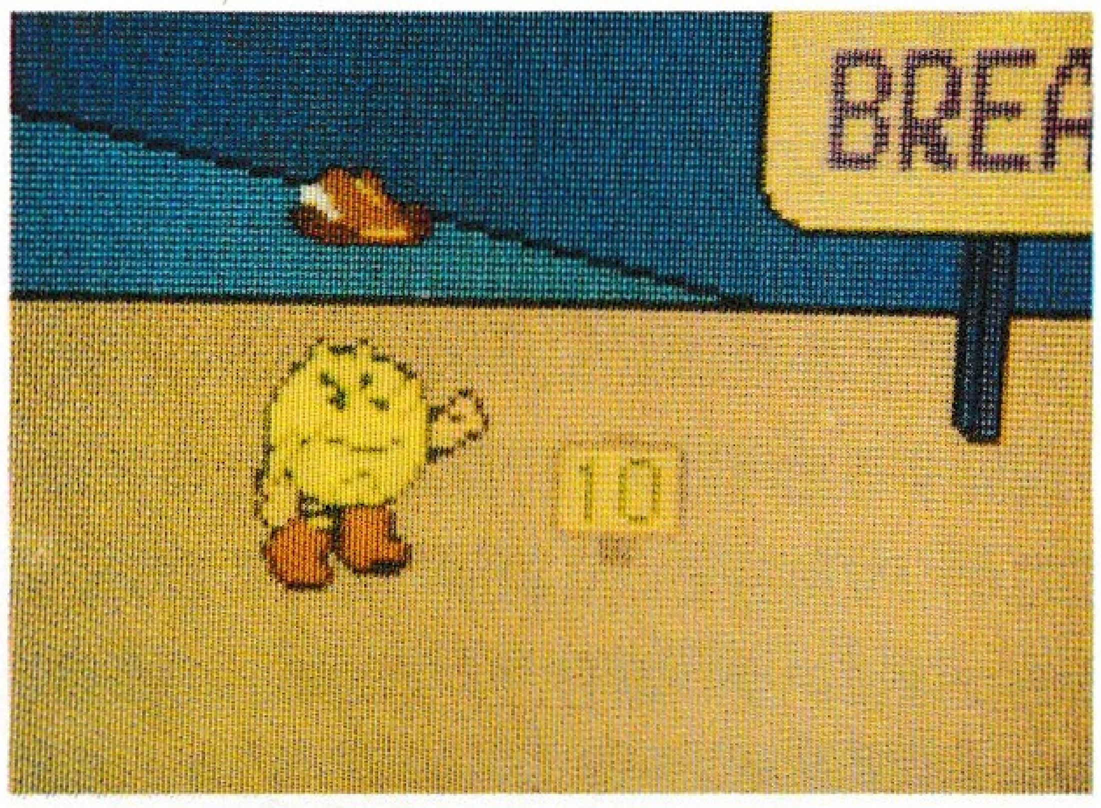
▶「あぁぁぁぁ」といいながら死んでゆくマスカーさん

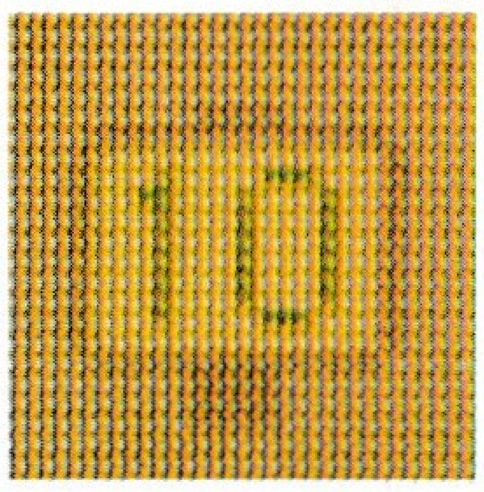


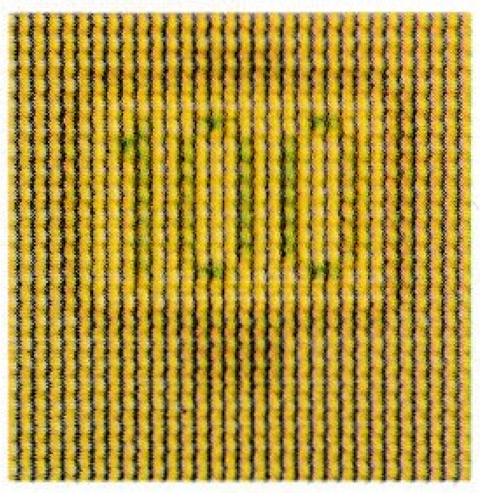


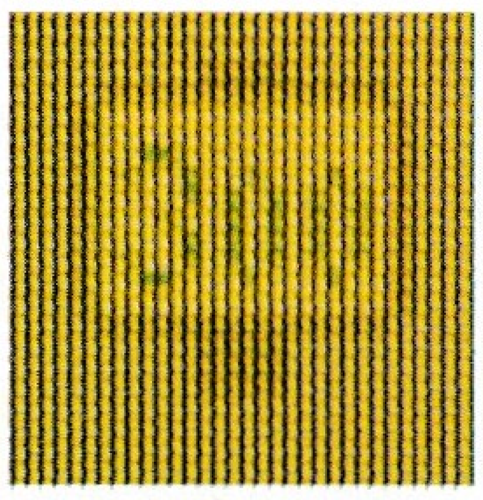
アーケードゲーム 【arcade game】图アメリカあたりではゲームセンターのことを「amusement arcade」とか「game arcade」という。やっぱし「ゲームセンター」は和製英語だったんだね。ぐっすん。てなわけで、「アーケードゲーム」とは「**業務用ビデオゲーム**」のことを表す。ただし、アーケードゲームの定義はもう少し広く、ゲームアーケードに置いてあるゲームはすべてアーケードゲームとなる。〈教訓〉ビデオゲーム⊂アーケードゲーム（**→業務用ビデオゲーム**）

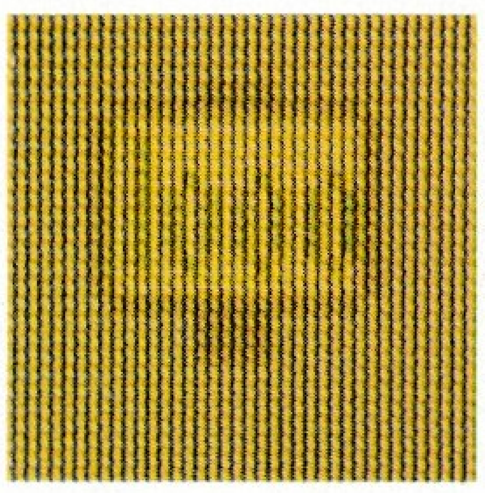
アーティスティックポイント 【artistic point】图日本語訳は「芸術点」。パックランドにおいて、各ラウンド終了時にパックマンがジャンプをしていると、その空中姿勢の美しさ（？）によってさまざまな点数の書かれた看板が現れ、それがボーナス点として入る。着地寸前のところで最高点の7,650点が出るが、じつはひそかに最低点の10点を出すほうが難しい、といわれている。

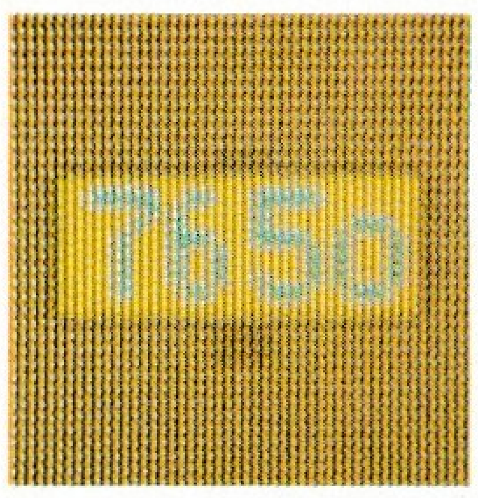












アーマー 【armor】キャラ名 甲冑の「甲」のこと。つまりよろい。**ドルアーガの塔のギル**がはじめから身につけているよろいはあまり性能がよくなく、塔の12階にあるこれを着ることによって防御力

を大きくすることが望ましい。なお、同じく52階にはさらに高性能のハイパーアーマーがあり、これはふつうのアーマーの斜帯が赤であるのに対し、青である。

アームズ【arms】[名]ローリングサンダーで、マシンガンの置いてある部屋のドアの脇に付けられている看板。「arm」とは武器のことであり、けっして「腕」ではない、はずだ。ちなみに、アルバトロスはマシンガンがあるときはそちらを優先して使う。キミは好きな物を最初に食べますか？「後の楽しみに」とっときますか？

アイスブレス【Ice Breath】[名・キャラ名]カイの扱う attack の呪文。凍った息で敵を倒す。貫通性があるので、まとまった敵がいるときなどに有効。ブラック系のナイトはこれで倒せる。シンボルは「吹きつける氷の息」。

アイデンティファイ【identify】[動]「身元を確認する、鑑定する」の意味。名詞形が「identification」、略して ID。

——ドア【I —— Door】[名]カイの扱う light の呪文。ドアの上部の金具の中央に色をつける。これだけではあまりうれしいことは起こらないが、カギに色をつけるディテクトキーを併用することで、カギとドアの対応がつくようになる。シンボルは「ドア」。

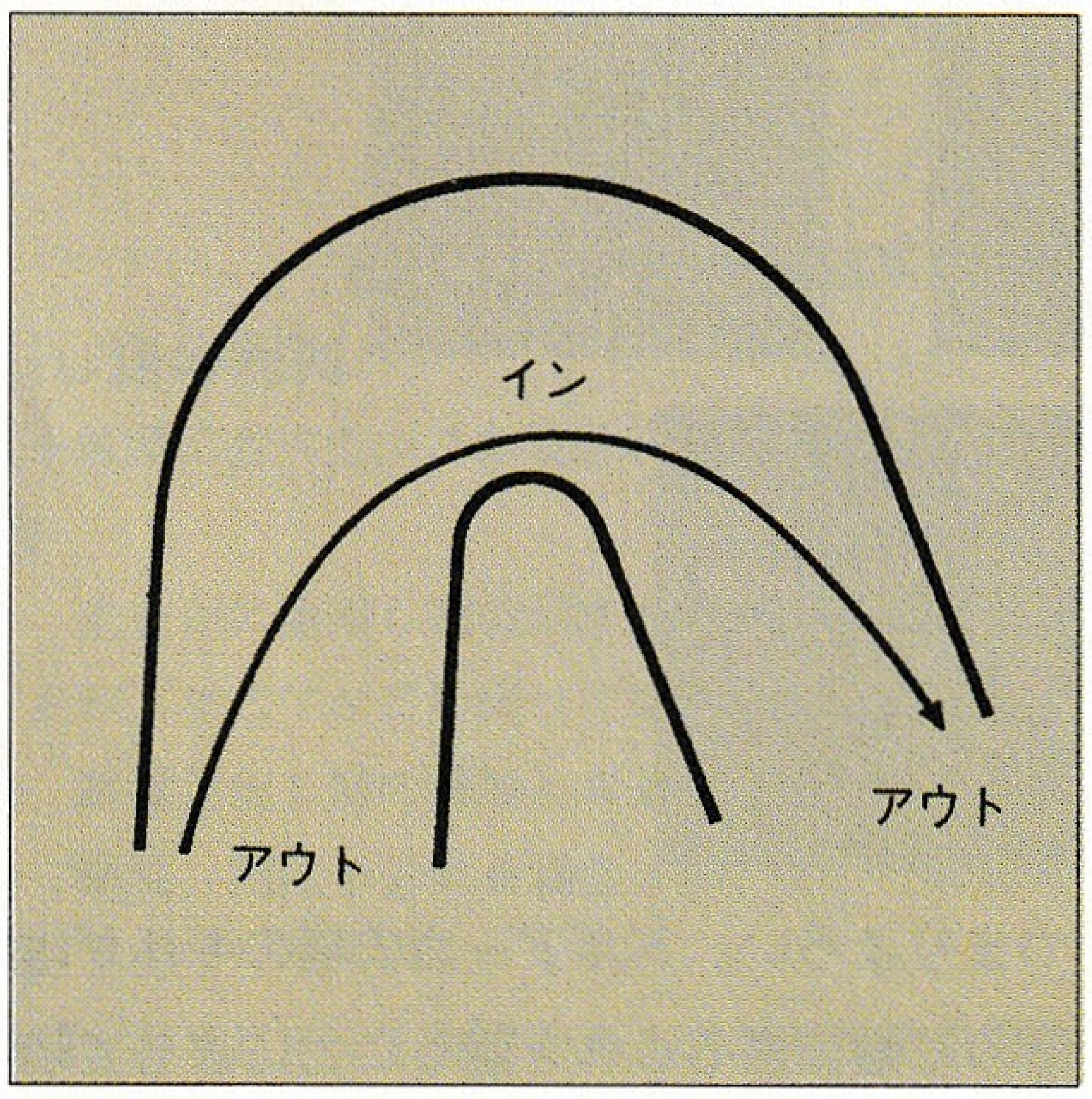
——モンスター【I —— Monster】[名]カイの扱う light の呪文。カイ、もしくはギルが接触している敵の名前を画面右下に表示する。ⅠとⅡがあり、Ⅰはドルアーガの塔に登場したもの＋αの範囲で、Ⅱはすべての敵キャラに有効。Ⅰで認識できなかったものについては「Un Identified（身元不明、正体未確認)」と表示されている。戦略上役立つ性格の呪文ではない。念のため。シンボルは、Ⅰが「たいまつ」、Ⅱが「ランプ」。

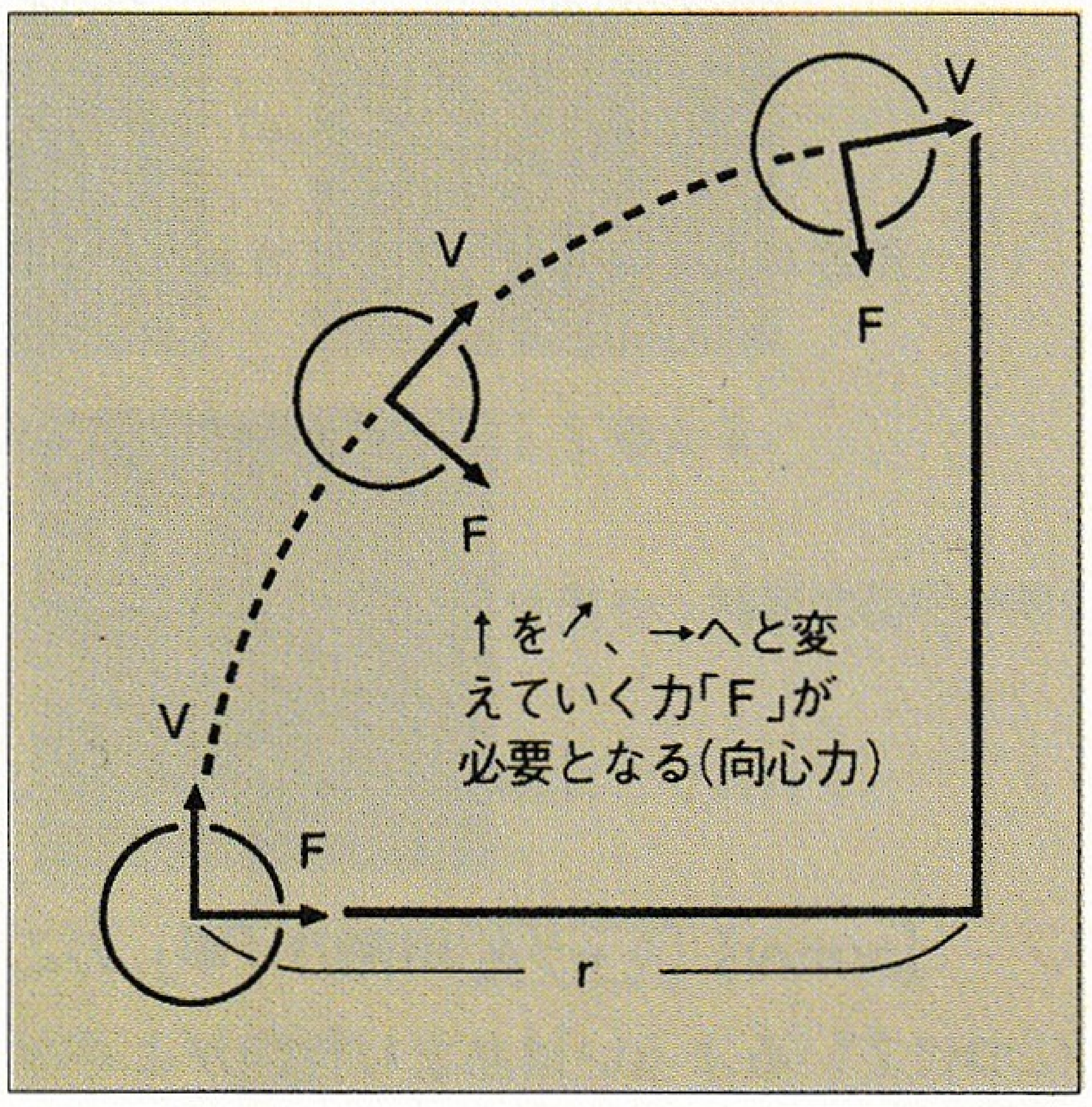
アイヒ[名]ボスコニアンにおけるミサイルのタイプの1つで、他のプルーア型、エッドール型ミサイルよりいくぶんおとなしい。「アイヒ」の語源は小説「レンズマン」シリーズのアイヒ族から来ているらしい。

アイフル【eyeful】[キャラ名]ドラゴンバスターに登場するキャラクター。1つ目で、洞窟の中を高速で飛んで歩く。目がでかいから「アイフル」。

アイムユアフレンド【I'm your FRIEND】[固]バラデュークのパケットの台詞。これが噂の「わては怪物ランド」の正体。

アウトインアウト【out in out】[テク名]レーシングテクニックの1つ。コーナーにおいて、外側（アウト）より入り、内側（イン）にクリップし、出口ではまた外側（アウト）へふくらむことによって回転半径を大きくする。そもそも、物体が等速円運動（物体が等速で、その速度の向きだけを変えながら円を描くように運動すること）を行うには、その円の中心に向かう一定の力が必要であり、これを向心力という（これを、運動する物体に乗って観測する立場で見ると、外へ飛び出そうとする力と、内側におしとどめる向心力がつりあっているように見えるので、物体そのものは静止して見える。この外へ飛び出そうとする力が俗にいう「遠心力」である）のだが、その大きさは回転半径を r、その際の速度を v、物体の質量を m とすると、$F = m\frac{v^2}{r}$ で表される。運動体であるレーシングカーの向心力はその車重やタイヤのグリップなどにより決まる定数と見てよいから、このとき r を大

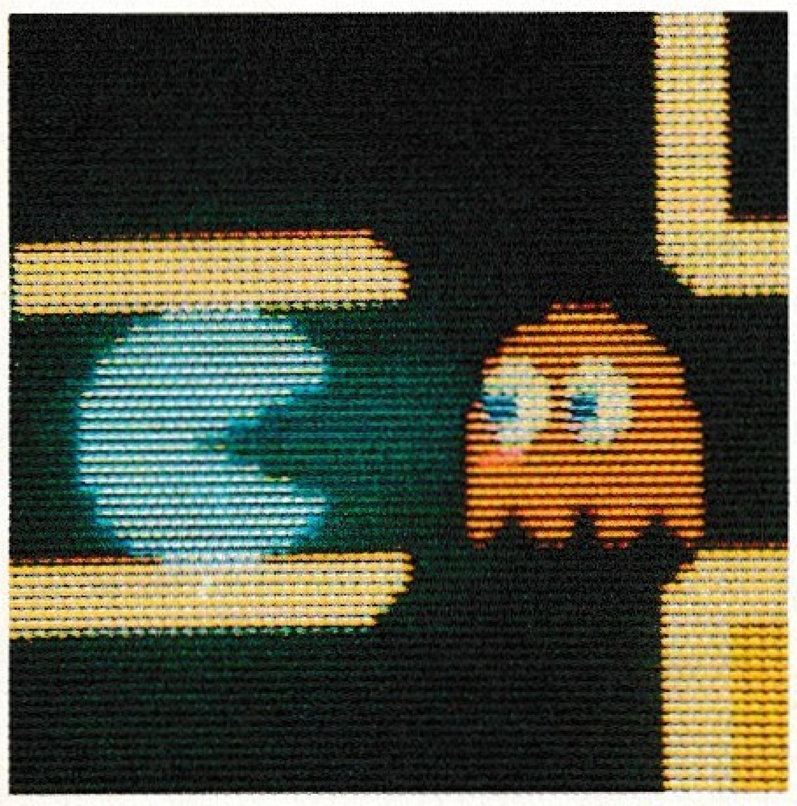
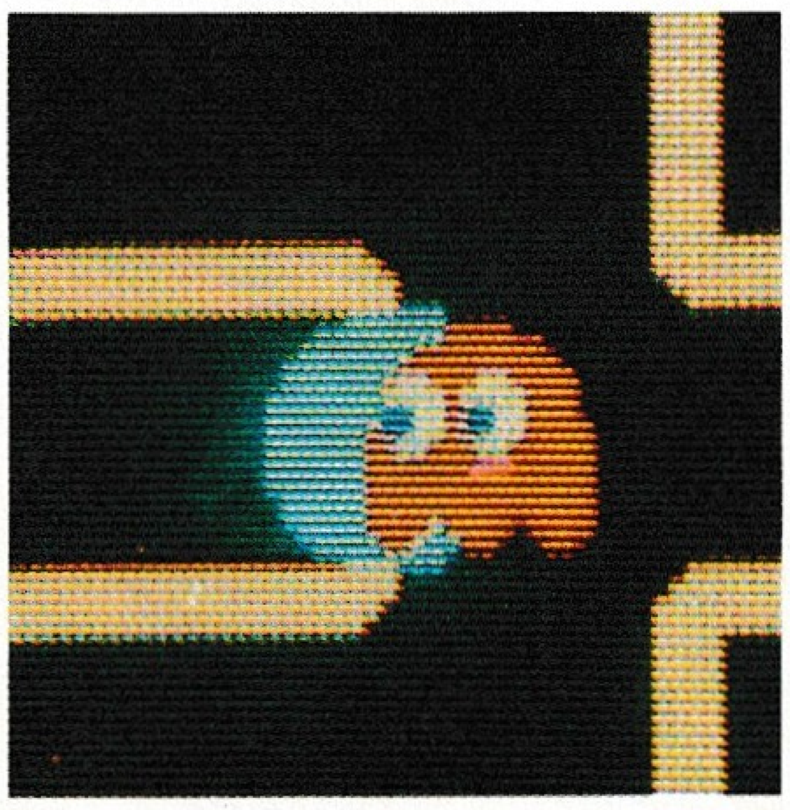
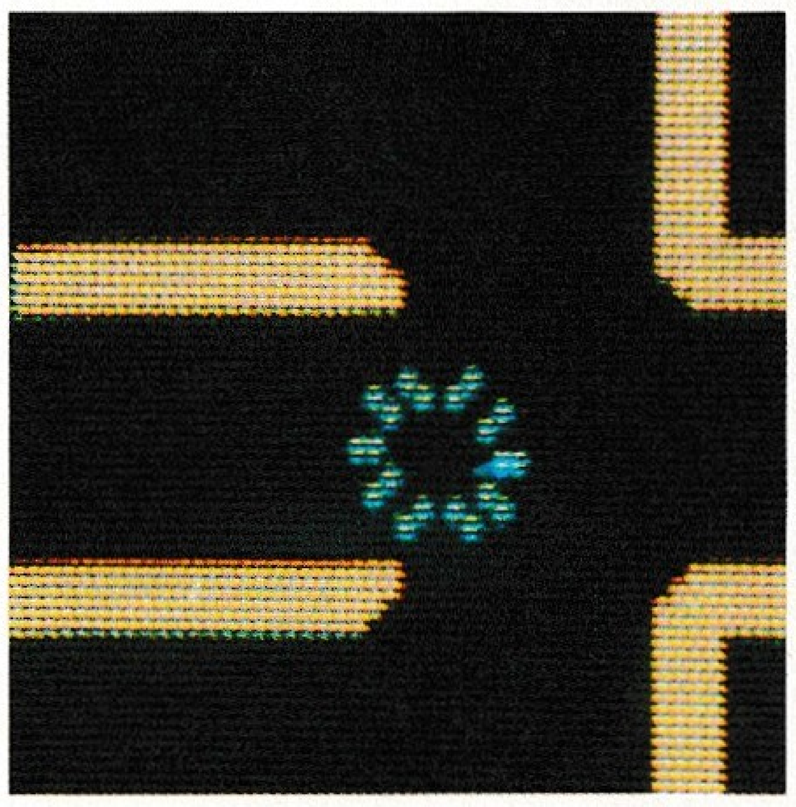




きくするとｖも大きくなる。よってこのレーシングカーはより高速でコーナーを回れる、というもの。いやに話が難しくなってしまったが、要は「大回りだと速く回れる」というわけだ。ただし、ポールポジションでこの効果を感じとるのはちょっと難しいかもしれない。

アウトオブコース【Out of course】囲サンダーセプターのアナウンス。「ハイパーウェイコース外と接触中」の意。

あおいやつ！【青い奴！】图ご存知のとおり、パック&パルでは、スペシャルターゲットを食べるとパックマンはパワーアップして青くなるが、ボタンを押さないとモンスターに対して攻撃できない。それがわかっていてもなぜかモンスターにかぶりついてしまうことがままある。その瞬間、そのパックマンとプレイヤーに対して「青い奴！」という声が飛ぶ。

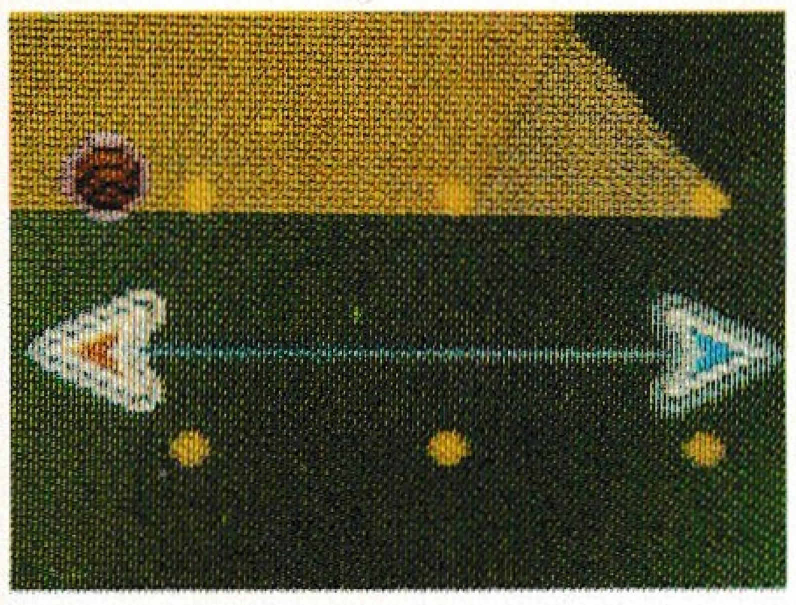
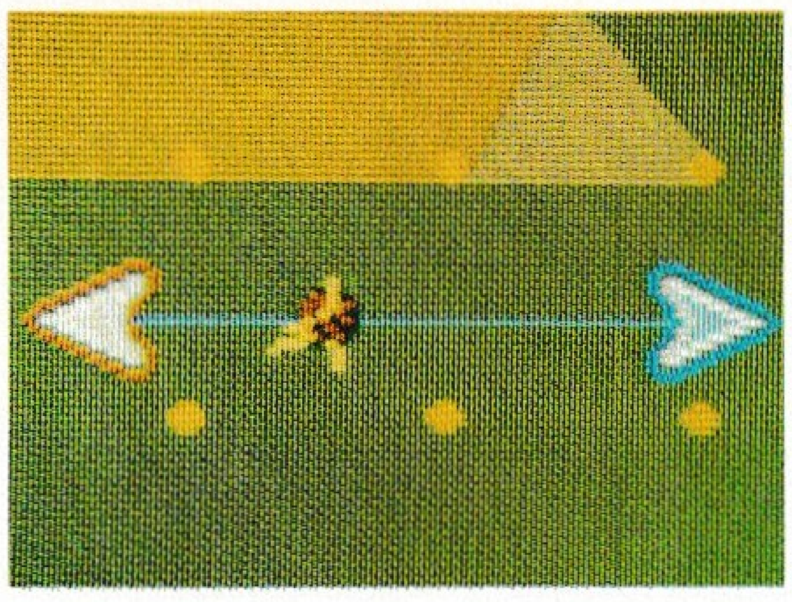
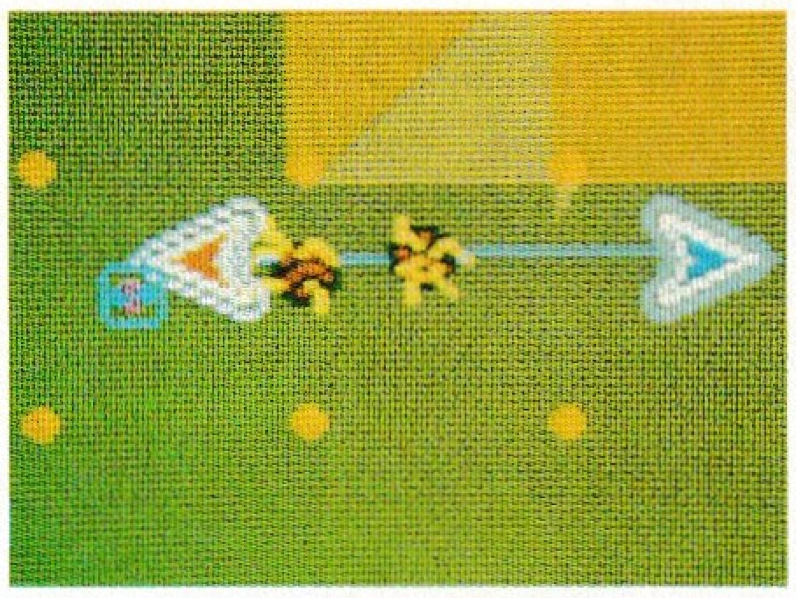
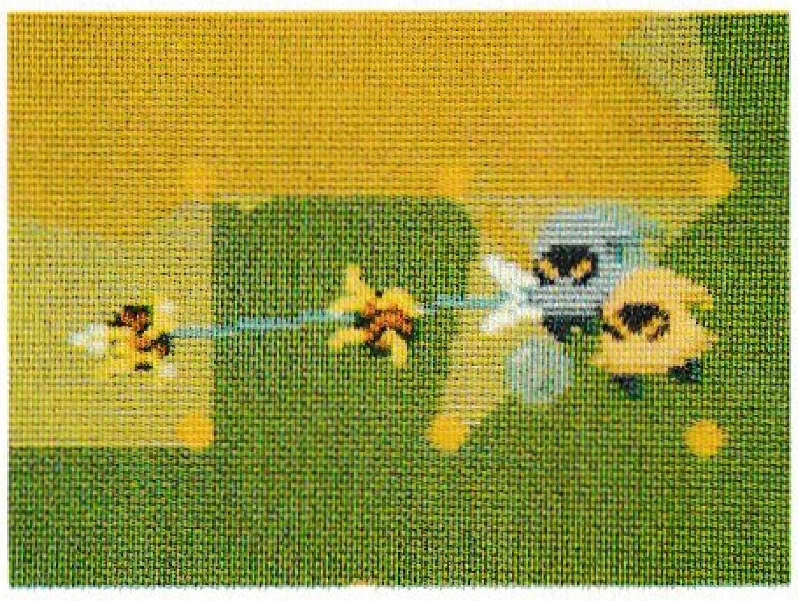
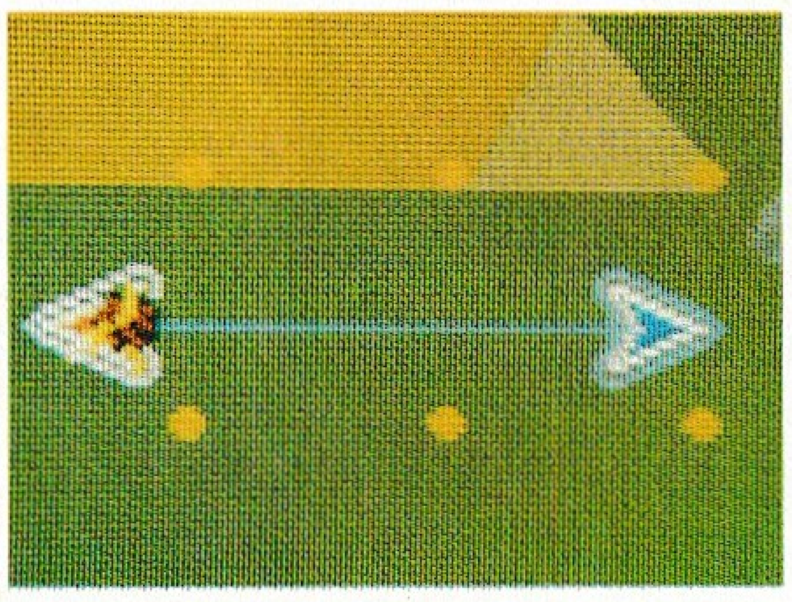
▶パワーアップして

▶かぶりつくと

▶死んでしまうのであった


アオスケ【Aosuke】キャラ名 パックマンに登場するモンスターの一種で、性格は気まぐれ。アカベイのごとく敢然とパックマンを追いかけてくることもあれば、グズタのごとく全然関係のないところをへろへろと歩いていることもある。アメリカ進出の際にインキーを名乗っている。

アカベイ【Akabei】キャラ名 パックマンに登場するモンスターの一種。素直にパックマンを追いかける性格が災いし、たいてい最初にパワーエサのえじきになる。アメリカ進出の際にブリンキーを名乗っている。

アキンドナイト【akynd knight】キャラ名 イシターの復活の最後の敵。制作スタッフのなかに同名を名乗る人物がいて、そこからきた内輪ネタキャラクター。レッドナイトを特別仕様色にしてちょいちょいと強化しただけであり、ここで改めてどうこうと論述するほどの個性は、彼らにはない。「akin」（類似した）とはよく言ったものだ。

あくせいしゅよう【悪性腫瘍】現象名 オーバーチャージしたリブル・ラブルのライン上にキラーが乗った状態。放っているとエネルギーをどんどん吸いとられ、一歩間違うと命をも落とす。フリフリ逃げ（早期治療）などに失敗したり、発病期に不養生しているともう１つのキラーまでもライン上に乗り（転移）、一挙にオーバーチャージが終わり（昏睡）、ミス（死亡）ということになる。また、状況によっては、キラーがリブル・ラブル自身の上に乗っかっているのに、オーバーチャージしているためすぐには死なず（植物状態）、それが終わった途端に死ぬ、ということもある。

▶健康

▶発病

▶転移

▶死亡


◀植物状態

アクティブロールプレイングゲーム 【アクティブRPG】【active RPG; activerole-playing game】图以下の要件を満たすゲーム。ⅰジョイスティックを操作して移動するⅱダンジョンが出てくるⅲ画面の敵と接触することによって戦いが始まるⅳ主人公は「何か正体不明の強大な敵を倒さねばならない」という、一種の強迫観念を持っているⅴはじめから持っている武器は、必ずいつかどこかで取り変えなければならない

アクロニム【acronym】图頭字語。単語の頭文字を1字ずつとってきて新しい言葉をつくること。ただし、ただ文字を並べただけでは略語に過ぎず、頭字語になるにはその文字の並びがちゃんと発音できなければならない。UNESCO(ユネスコ)やRADAR(レーダー)は頭字語だが、IMFやWHOはただの略称（WHOを「フー」と読めば頭字語なんだけどね)。「ナムコ」も「Nakamura Amusement Machine Manufacturing Co., Ltd.」(中村製作所：旧社名）のことであり、頭字語の一種。「モトス」も、当時の5人の新入社員のイニシャルのアクロニム、といわれる。

アクロボール【acroball】キャラ名 ワンダーモモの敵キャラ。「acrobat」のacroを名前に持つだけあって身が軽く、空中を飛んで来たり、ジャンプしながらの体当たり攻撃を持ち味とする。体にトゲがあるので、体当たりなんぞされたらさぞや痛かろう。

アステロイド【asteroid】キャラ名 小惑星。ボスコニアンに登場する。ミサイルを命中させると「ぽわっ」と情けない音を出して壊れる。得点は10pts.で、ナムコ・ビデオゲームの中で最低点。

アセンブリげんご【――言語】【assembly――】图機械語命令1つずつを文字列（ニーモニック）に置き換えた言語。命令の作用などがわかりやすくなる。なかには「ABCD」だの「TRAP」だの「ZAP」だの、不安なニーモニックもある。「ナムコではゲーム開発に、専用の高級言語を用いている」という怪しい噂をときどき聞くが、これはウソ。やっぱしアセンブリ言語でゲームを作るのだ。

あたま【頭】图中立地帯。凶暴な敵キャラクターでも、頭に乗っかるのは大丈夫、という例はままある。

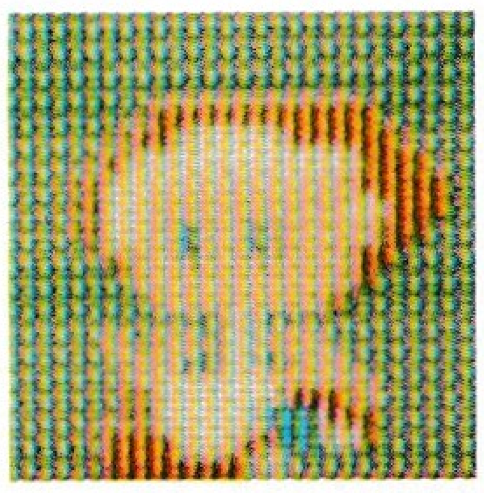
あたまがワルキューレ【頭が――】【――Walküre】慣ワルキューレは、その星座と血液型とによって細かくステータスが異なる。たとえば、おうし、おとめ、やぎ座のワルキューレの初期体力・知力がそれぞれ48/48であるのに対し、おひつじ、しし、いて座のそれは64/32。体力は高いが知力が低いのである。頭が悪いので「頭がワルキューレ」と呼ぶのも無理からぬこと。このシリーズで、逆に知力は高いが体力が低い（みずがめ、ふたご、てんびん座など)「体がワルキューレ」や、なかなかレベルアップしない（O型)「育ちがワルキューレ」もある。

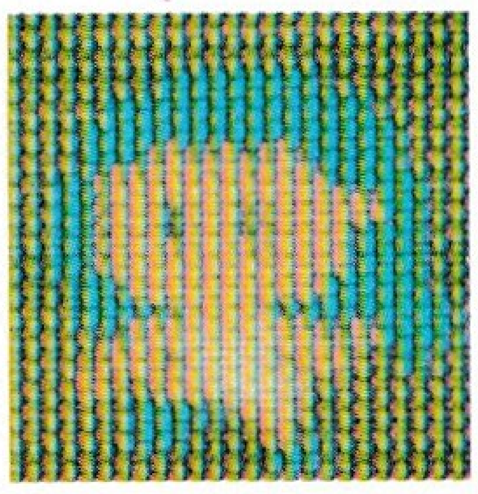
アタリ【Atari】图アメリカの娯楽機器・コンピュータメーカー。創設者はノーラン=ブッシュネル。彼は囲碁マニアで、囲碁の「当たり」から社名をとったほど。日本棋院のアマ有段者だそうだ。なお、彼はさる映画会社にアタリを売却、83年の10月に新会社を設立、「センテ」と名付けている。むろんこれは「先手」のこと。(ちなみにこの会社もさる娯楽機器会社に売り払っている)。このアタリ、ナムコのポールポジションや家庭用ゲームマシン向けパックマン、最近ではゼビウス、ポールポジションⅡ等を米国でライセンス生産販売していた。アタリのオリジナルゲームには、有名なところで「ブレイクアウト」「ミサイルコマンド」「バトルゾーン」から「スターウォーズ」「ジェダイの復讐」、さらに「マーブル・マッドネス」などがあるが、それ以外にもビデオゲーム黎明期のものを加えるとキリがない。パイオニア的なゲーム「ポン」「トラック・テン」「タンクエイト」「ナイトドライブ」……そういえば「ルナーランダー」あたりもそうでしたっけ。ピンボールもつくっていたが、今では手がけていない。なお、アタリのゼビウス販売について、外国向けインストラクションカードに「32種類のキャラクターが存在する」と印刷して配り、日本のマニアたちに「アタリ・インストラクションカードの怪」として疑惑を広げた。(ちなみに、日本のゲーマーにより明らかにされているキャラクター数は28種と聞いている)。さてこのアタリ、映画会社に売られたあと、いろいろとあって業績がふるわず、結局パソコン部門、ビデオゲーム部門など業種別に分裂。そのビデオゲーム部門の経営権を持っているのがわれらがナムコである。ナムコという水を得て、アタリもこれからスイスイがんばってほしいものだ。

アタリはんてい【——判定】图キャラクターとキャラクターがぶつかったかどうかを判定すること。アタリ判定により、ぶつかったと判定される部分（アタリ部分）はキャラクターそのものよりひと回り小さくとるのがふつうである。でないと、接触したとたんにミスになっちゃうからね。

アチャ【Acha】キャラ名トイポップのプレイヤー2。♀。足は遅く、遠投が苦手。しかし、弾足は速い。愛らしい姿にはファンが多い。生みの親であるデザイナーのセンスがうかがえる。どうしてナムコはアチャ人形を作って売らないのだろう？

▶服あり





◀服なし。ムフフである

アックスボンバー【axe bomber】現象名何のことはない、マッピーが敵に正面衝突すること。マッピーがアックスボンバーをかけているように見えることからこの名前があるが、やられるのはマッピーである。

アップライト【upright】图ゲーム機、つまり縦に長く、プレイヤーが立ったままプレイするものを表す。これに対する語にテーブル型がある。初期のビデオゲームはすべてこの型であったが、ブレイクアウトの頃からテーブル型が出回り、これにとって代わった。しかしアップライトにはめったなことがないかぎり、光が反射して見にくいなんてことはなかったし、テーブル型よりは健康的だったと思うのだが……。

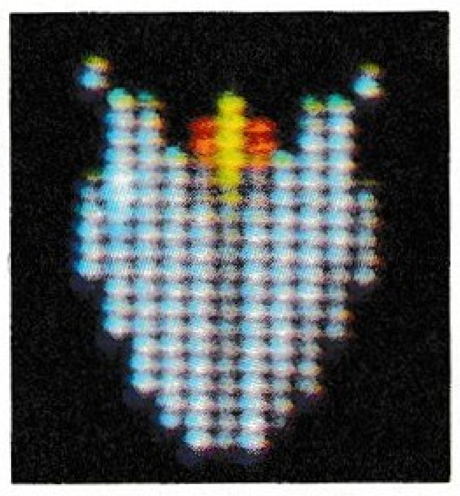
▶昔なつかしい、ジービー先生のアップライト筐体



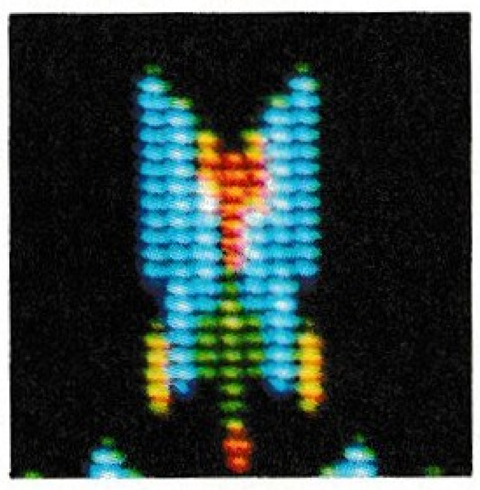
アップル【apple】キャラ名①パックマン・ラウンド5、6のフルーツターゲット。700pts. ②スーパーパックマン・ラウンド1、17…のターゲット。それぞれ10、160pts. ③パック＆パルのターゲット。200pts. ④パックランドのフルーツ。ときどき出てくる。1,000〜3,000pts. ⑤バラデューク・フロア25の隠れキャラクター。1,000pts.

アド【ado】キャラ名もしこれを英語とするなら「アドゥー［ədúː］」と読み、「騒ぎ、騒動; ほねおり」を意味する。それはともかく、「アド」とはギャプラス軍団の第2階級のエイリアンのこと。種族により3種類。

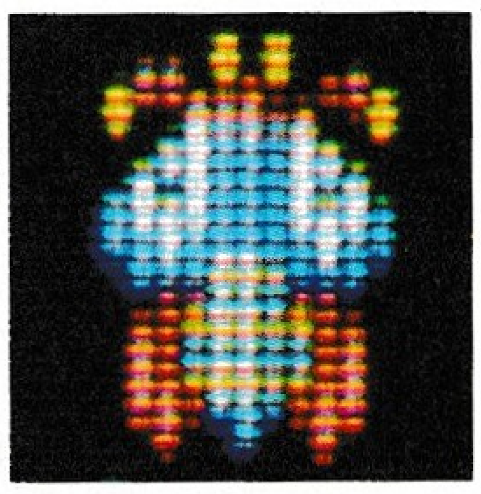
▶第1種族



▶第2種族



▶第3種族



アトマ【Atoma】ロボ名1980年に開発されたロボットの名前。腹部に原子炉のレプリカを持ち、原子力ロボットと呼ばれる。もちろん、レプリカであるから、中で核分裂が起こっているわけではないし、もちろん万が一アトマが爆発（!?）しても人体に影響はない。アトマⅢと呼ばれるアップバージョンは音声の合成・認識ができる。ラルゴ、ロボットシアターやピクパクと並んでナムコのロ

ボットの代表作。



アトミック【atomic】[キャラ名]フォゾンに登場するキャラクター。８個の球体からなり、随時合体・分裂をくり返しながらケミックを襲う。パワーモレックを結合したケミック、モレックの集合により破壊される。語源はもちろん atom（原子）。ちなみに「８個の球体」というのは、さらに詳しく言えば「７色８個」であり、色によってはさらに８個に分裂するものもある。念のため。



◀注・数と形はラウンドにより異なることがあります。

アトラクトおん【――音】【attract――】[図]デモンストレーションの際に出されるゲームの音。ディップスイッチの切り換えなどにより、これを出すか出さないかを決める。

あなぐま【穴熊】[図]ホッピングマッピー・ラウンド30のキャラクター配置を「穴熊」という。マッピーの場所に玉を置けば……ほらね。でも、ミューキーズは敵なんだから、これはいわゆる「詰み」というヤツでは？

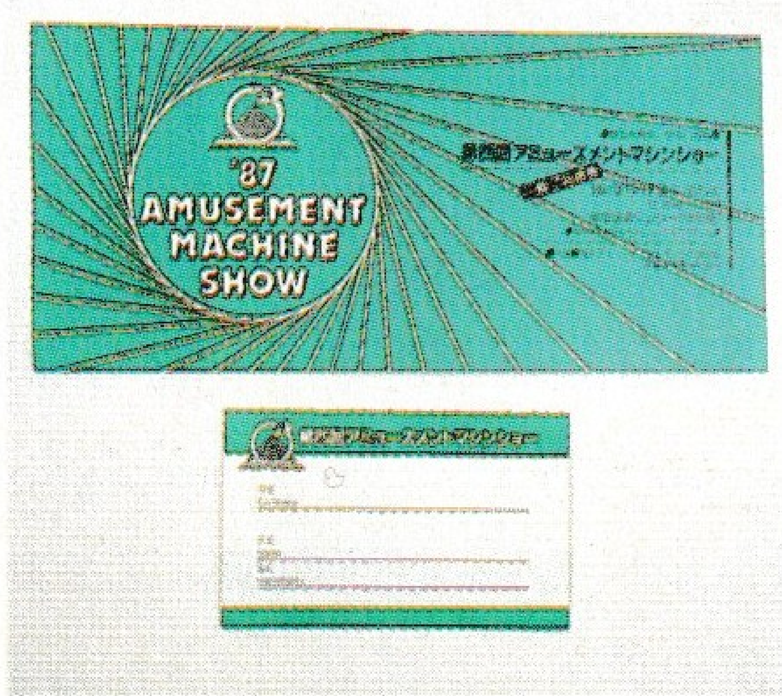


◀このマッピーに「将来の展望」はあるのだろうか。

アミューズメントマシンショー【Amusement Machine Show ; AM Show】[図]第２子どもの日。アミューズメントマシン業界各社がゲーム機を無料開放し、好き放題にゲームができる。このときにゲームの腕を磨き、ゲームセンターに帰って自慢する「強者」もいる。ただし、ある程度地位のある子供にかぎられ、そういった子供たちは、「会社名」「役職名」の部分を空欄にした招待状を握りしめ、大挙して東京流通センターに繰り出す。たぶん彼らは、「礼節」という概念とは無縁の人生を送ってきたのだろう。

基本的には業界人の集い▶

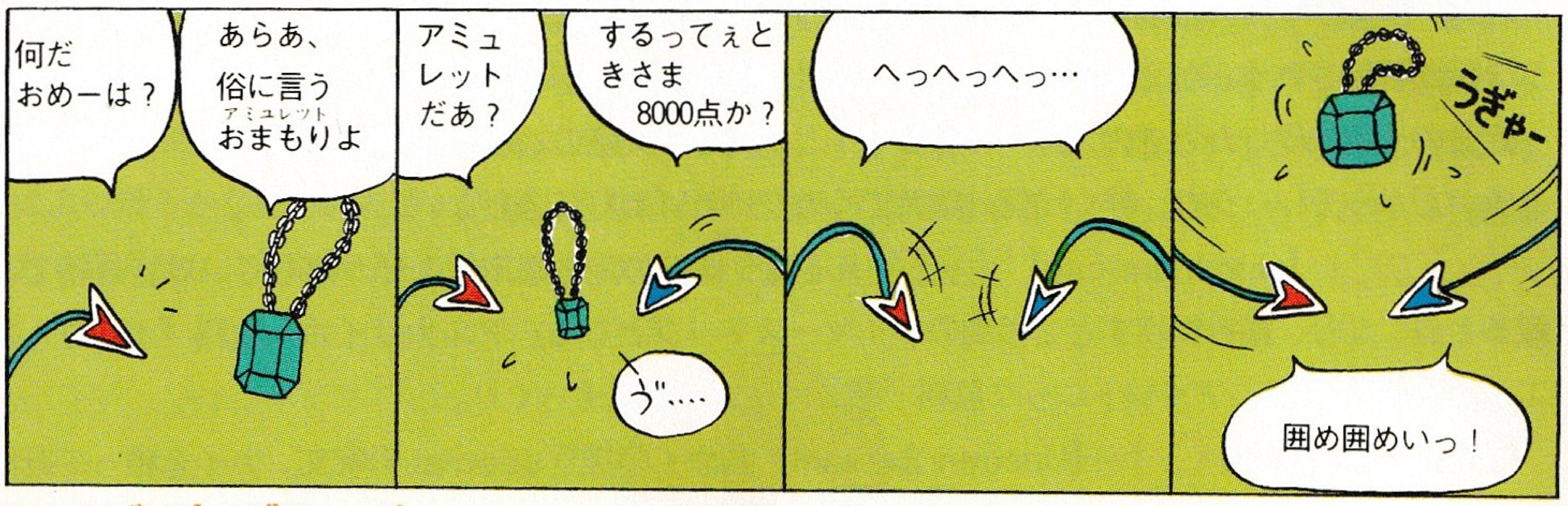




◀これが噂の…

アミュレットオブエメラルド【amulet of emerald】[キャラ名]リブル・ラブルに出てくる宝

物の１つ。30/256≒11.7％の確率で登場する。ところでこの外見から、「そぉか、『アミュレット』たぁ首飾りのことか、ふむふむ」と暗黙のうちに了解してしまったむきも多いと思うが、英和辞典で調べましたるところ、なんと「アミュレット」＝「お守り」だそうで、さしづめこれはエメラルドのお守りであるらしい。そこでもう一度国語辞典で「エメラルド」を調べましたれば、エメラルドとは「無窮、清廉を表す宝石」なのだとは書いてありましたれど「魔除け、厄除け」の効用については微塵も記述されておりませなんだ。誰か宝石について詳しい方、ご意見をぜひお聞かせください。



アメジストブローチ【amethyst brooch】［キャラ名］無理に和訳すれば「紫水晶のえりどめ」（うーん、くさい表現だ）。なかなかスペルのむずかしい英単語であり、とくに「brooch」の「oo」を/u:/または/u/と読まず、/ou/と発音する点などはそのまま学校のテストにも使えそうである。リブル・ラブルの宝物の１つで20,000 pts.とけっこう高得点であるが、筆者は個人的にあのまわりの飾りが嫌いなのであった。

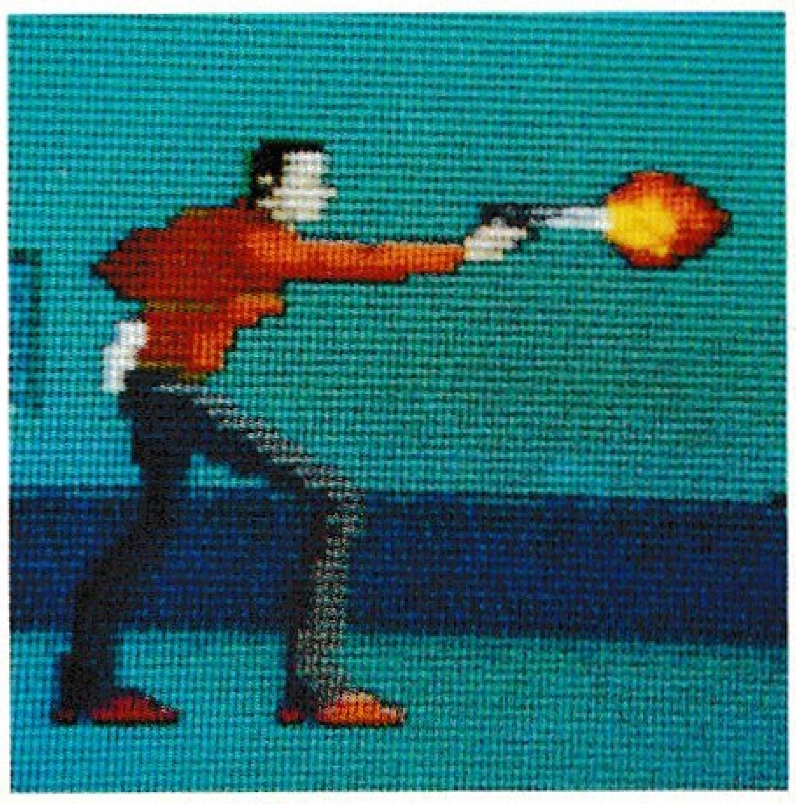
アラート【alert】［他］動詞にして「――に警報を発する」「警戒させる」などの用法があり、ボスコニアンにおいて、コンディションがイエロー警戒体制に入ると、ドスの効いた声で「Alert, alert」（「警戒せよ、警戒せよ」の意）と言う。ちなみにこれは現アタリゲームス中島社長の声。

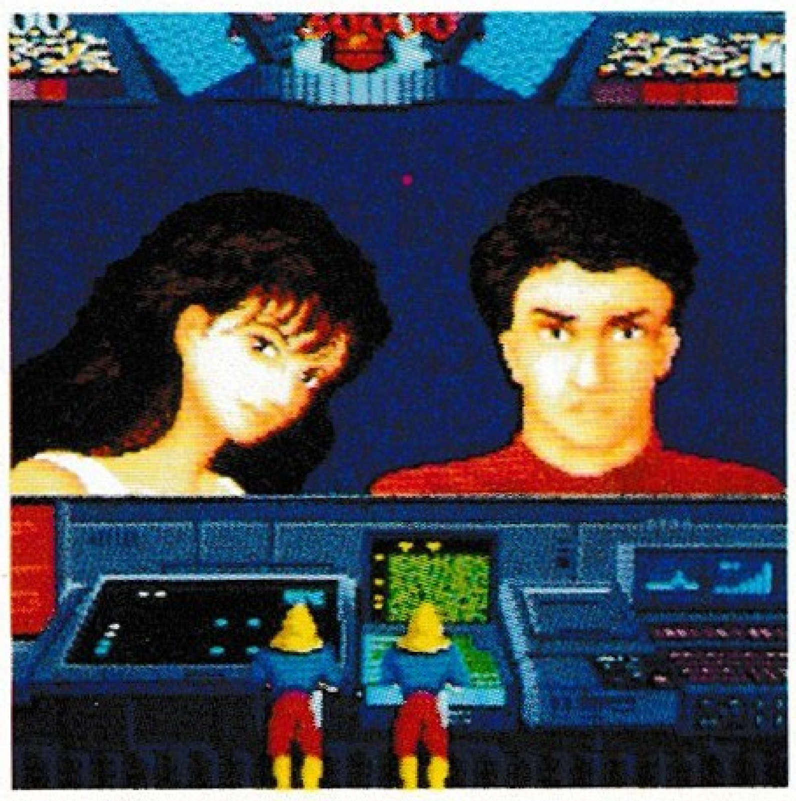
あらまあ［間・名］間投詞としての「あらまあ」は説明の必要はあるまい。名詞としてはギャプラスのクレジット音を表す。なぜ「あらまあ」なのかというと、この音がそう聞こえると主張するナムコ社員がいた、というきわめて安易な理由である。

ありがたや［固］源平討魔伝の安駄婆の台詞。クレジットが入ったときや、「地獄のさたも金しだい」（→黄泉の国）のときにこう喋る。安駄婆は三途の渡し守であるわけだし、きっと地獄の会計係を兼任しているのだろう、と筆者は見ているが、それだけにしては妙に安駄婆がニコニコしているし、「ありがたや」という声もじつに嬉しそうだ。はっきりいって、近所のスーパーのパートのおばちゃんよりははるかに接客態度がよい。もしかしたら安駄婆は、手元に入ってくる銭をこっそりピンハネしているのではないだろうか？

アルゴ［キャラ名］ゼビウスのキャラクター、アンドアジェネシスの中心核であるコアのまわりに４基ついている砲台。デロータが４つあるようなもので、耐え難いほど攻撃が激しいというわけでもないから、冷静に弾を見極めればいともかんたんにボスコニアン効果できる。

アルバトロス【Albatross】［名］あほうどり。ロングホールを２打でホールイン……おっと失敬失敬。［キャラ名］「ローリングサンダー」随一の腕きき工作員。指令を受けた仕事はすべて完璧にこなすという伝説を持っている。しかし、どうやら今回の仕事はちょっと荷が重すぎたのか、「全国各地の『ゲルドラ』基地」から「Mission incomplete（しっぱいしちゃったよーん）」の報告が続々と寄せられている。ちなみに手にす





◀ちょっと「ヘン」な顔

る拳銃は、ルパン三世と同じ、ワルサーP38と思われる。ジャンプするにも飛び降りるにも、やられるときですら、いちいちカッコをつけないと気がすまないキザな野郎である。全エリアをクリアした後、エンディングで顔が大映しになるが、はっきりいって変な顔。これではポスターなどに描かれている絵は「事実と違う」ではないか。おそれながらと JARO（日本広告審査機構）に訴えでようかしら。

アルファーせん【――線】【alpha(α)-】キャラ名 筆者は原子物理学は嫌いなので、ヘリウム原子核$^{4}_{2}$He がどうこうという話は控える。α線とはフォゾンのキャラクターであり、分裂しているときの緑のアトミックから放射され、これがケミックに結合されたモレックに当たるとその近辺のモレック3個が破壊される。ケミックに当たってもミスにはならない。(→β線（ベーターせん）) 余談だが、一定量のγ線を受けたときの人体への影響を1とすると、同量のβ線のそれも1、α線では10〜20である。だからモレックも、軽く10個は壊れてくれなければわりに合わない。

アルミカン【aluminum can】キャラ名 メトロクロスの地底都市になぜか落ちている空き缶で、蹴ると点になり、踏みつぶすと2秒間のタイマーストップとなる。アルカリイオン飲料「ボカリ！スエット」、もしくは、アイソトニック飲料「悪エイリアン」にそっくり。

アンシーンサーバント【Unseen Servant】図 カイの扱う special の呪文。カイを狙って近付いてくるモンスターが、逆に離れていく。「unseen servant」とは、「目に見えない召使い」。シンボルは「魔法のランプから呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン」。

あんだあばあ【安駄婆】キャラ名 規定打数より少ない打数でホールアウトする……のは「アンダーパー」で、地獄の三途の渡し守が「安駄婆」。会計係も兼ねていて、クレジットが入ったときや、血の池に入ったとき（お金を払って生き返ることができる）にはすかさず「ありがたや」。さらにはゲームオーバーのとき、その成績によって「見どころのあるやつじゃ」「おまえの力はそんなものか」「情けなや」と喋る。またさらには、景清の道程に応じ「先は長い」だの「あとわずか」だのとくる。まったくお喋りなババァだ。

▶地獄にだって

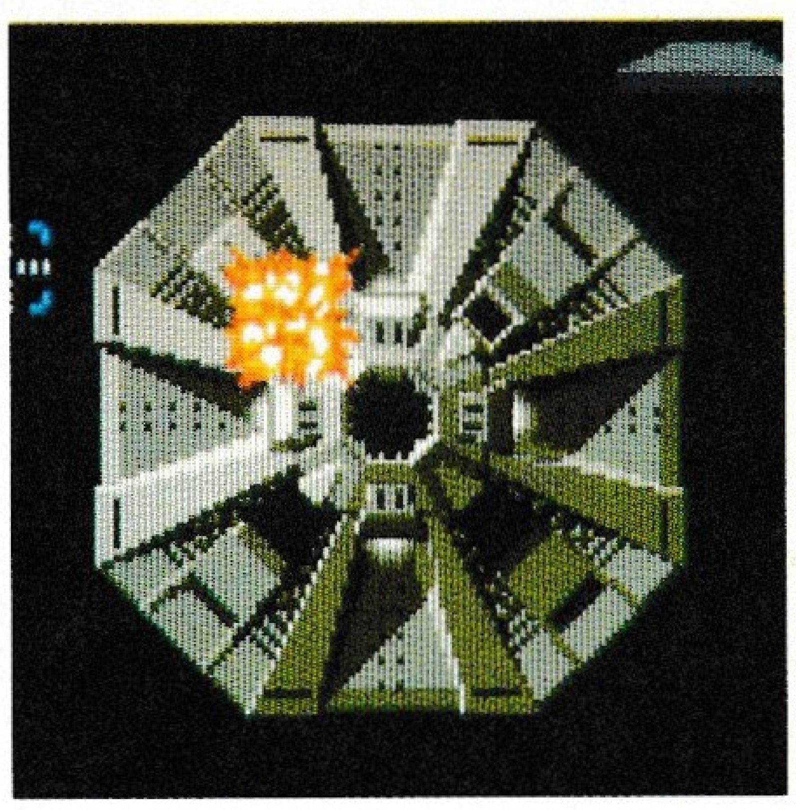




◀楽しいことはあるのだ

アンチドート【antidote】キャラ名 ドルアーガの塔、45階に登場する黄緑色のポーション。「アンチドート」とは解毒剤のことである。これをとることによって、もう1個あるトレジャーボックスの中身、エクスカリバーがとれる。②図（A-）カイがギルにかける medical の呪文。スペルによる呪い、poison を解く。シンボルは「緑の薬」。

アンドアジェネシス【andor genesis】キャラ名 ゼビウス軍兵器中、最大規模と最大迫力を誇る巨大要塞。空中を浮遊しているものだが、攻撃の際にはブラスターを用いる。中心にコアのブラグザ、そのまわりに4基のアルゴをもつ。なお、「アンドアジェネシス」というゼビウス軍の軍正式名称の他に「アドーアギレネス」というコードネームがある。ゲームのインストラクションカードには





◀風月堂のゴーフル

こちらの名前が載せられていたため、初期の頃は「アンドアジェネシス」と言ってもすぐに理解してくれる人は少なかった。ちなみに、この「アドーア」とは英単語の「adore」（崇拝する）のことらしい。このアンドアジェネシス、設計当初はウニの抜け殻がヒントとなり（なぜ要塞がウニなのか？）円盤状のものであったが、どうもこれが「風月堂のゴーフル」（お菓子である）みたいだというので、もう少し凄味と立体感のある現在のものに変更になった、というなんとも情けないエピソードをもつ。（「強いものはつねに角ばっている」なんて主張した評論家もいましたなぁ）

アンドロボット【androbot】ロボ名 人間にとくに酷似したロボットの総称で、アンドロイド【android】とロボット【robot】を組み合わせた造語。人間の動きを忠実に再現すべく、関節から瞼（まぶた）まで精巧につくられており、見事にもちゃんと動く。モーターやカムで動かすものもあったが、今ではより滑らかな動作のため、圧縮空気をパイプで送って動作させるものもある。もっとも、不気味なので最近はむしろロボット然としたものが流行（はやり）である。

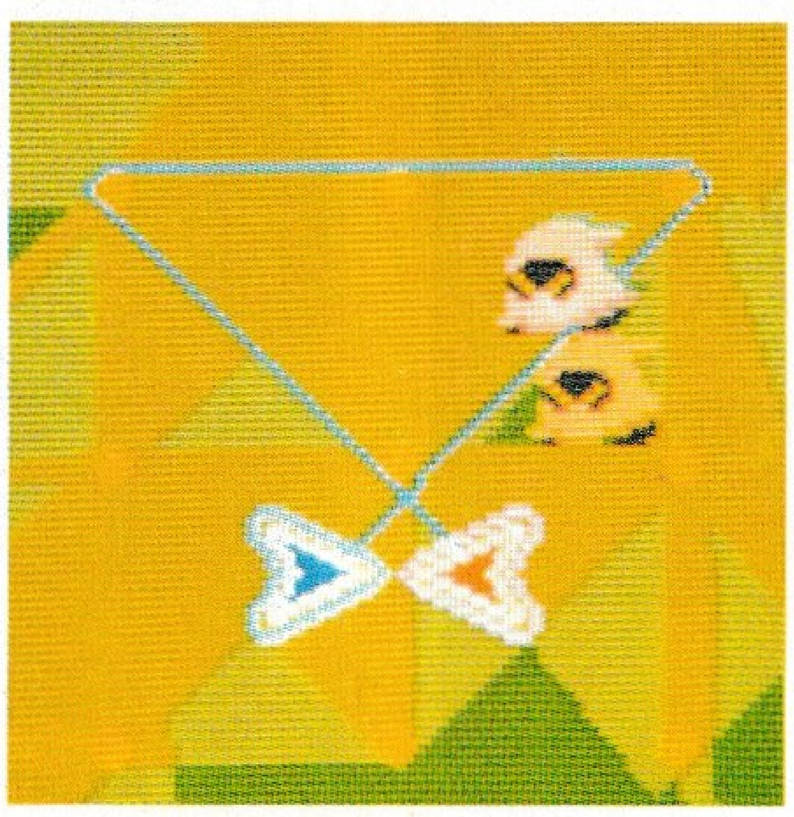
い

いきどまりじゃ【行き止まりじゃ】固 源平討魔伝の、安駄婆の台詞。エリアの左右の端にぶつかると、こう言う。この近辺でジョイスティックを左右にガチャガチャやると、錯乱した安駄婆が「いい行き行きど行き行き止まりじゃ」と口走るので、笑える。

●道は（やはり？）行き止まりになっていた。しかたがないので引返すことにした。《「ゲームブック」へ》

いきなりたからもの【——宝物】現象名 ドルアーガの塔では、ゲームスタート時にギルと敵、すなわちスライムやナイト等のセットアップをコンピュータが行う。ギルの位置は１つ前のフロアの扉の位置に等しいが、敵の位置はおよそランダムである。であるから、当然この２者の位置がダブることもあるわけで、こうなるとふつうのプログラムではゲームがスタートすると同時にギルが死んでしまう。もしかするとこのせいで２人……いや３人のギルが続けてやられてしまうかもしれない。そうなればそのプレイヤーはムッとしてもう２度とこのゲームをやってくれないかもしれない。へたをするとムッとしたプレイヤーは夜中にトンカチと火炎放射器を持ってゲームセンターに忍びこみ……。とにかく、そうなっては「遊びをクリエイトする」ではなく、「怒りをクリエイト」してしまうから対策をたてなくてはならない。ここでは重なった敵はギルにやられたものとして処理している。ことによれば緑のスライムが３つギルに重なると……そのとおり、ギルは何もせずにカッパーマトックを手に入れられる、というわけである。これが「いきなり宝物」である。筆者はこの現象を一度目にしているが、これはまったく自分の力では出しようのない現象なのでまず目にする人はいないだろう。もっとも上述した原理が実際に正しいかどうかは製作者に問い合わせたわけではないので断言はできない。とにかくこういうことも起こりうるのだ、というお話でした。

いけどり【生け捕り】名・現象名 直交したリブル・ラブルのラインは交わったと認識されない。よって交わらせてできた輪の中にキャラクターを閉じこめることができる。この現象、また行為を「生



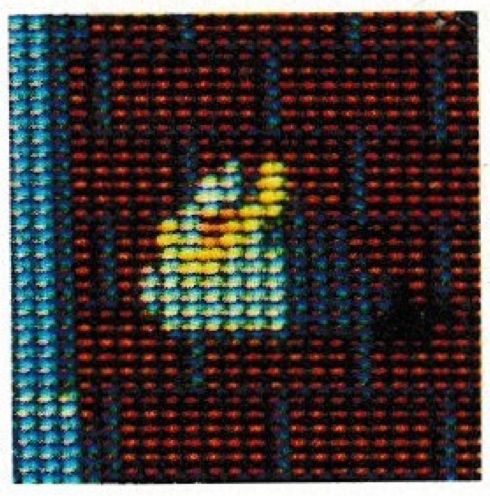
▶チャイニーズホブリンの生け捕りだよーん

け捕り」という。もっともこれをやるとよいことがあるわけでもない。ただリブル・ラブルのエネルギーが減るだけなのだが……。

いこいのひととき【憩い——】図ホッピングマッピーのキャラクターは、マッピーもミューキーズもみんなホッピングに乗っているのに、ニャームコには何もあてがわれていない。これは、体重オーバーでホッピングがへたったからとも、運動神経が鈍くてホッピングに乗れなかったからともいわれている。しかたなくニャームコは、自力で「どべん、ぼこん」と跳びはねて移動するわけだが、いかんせんあの図体であるから、跳ぶとやたら疲れる（余談だが、ロボットのニャームコはロボットのマッピーに比べて2回りほどでかい。さらに加えて、ニャームコはマッピーより頭が悪い（なぜならニャームコはキャットでマッピーはマウスだから……よくわかんない人は近くのロボット屋に聞きましょう））。そのためニャームコは、ある程度移動すると、そこに立ち止まってひと休みする。「ゼーゼー」とでもいわんばかりの荒い呼吸からもわかるとおり、かなりバテているので、マッピーが上に乗っかって踏みつぶすことができる。このとき、「100点看板」を掲げる。

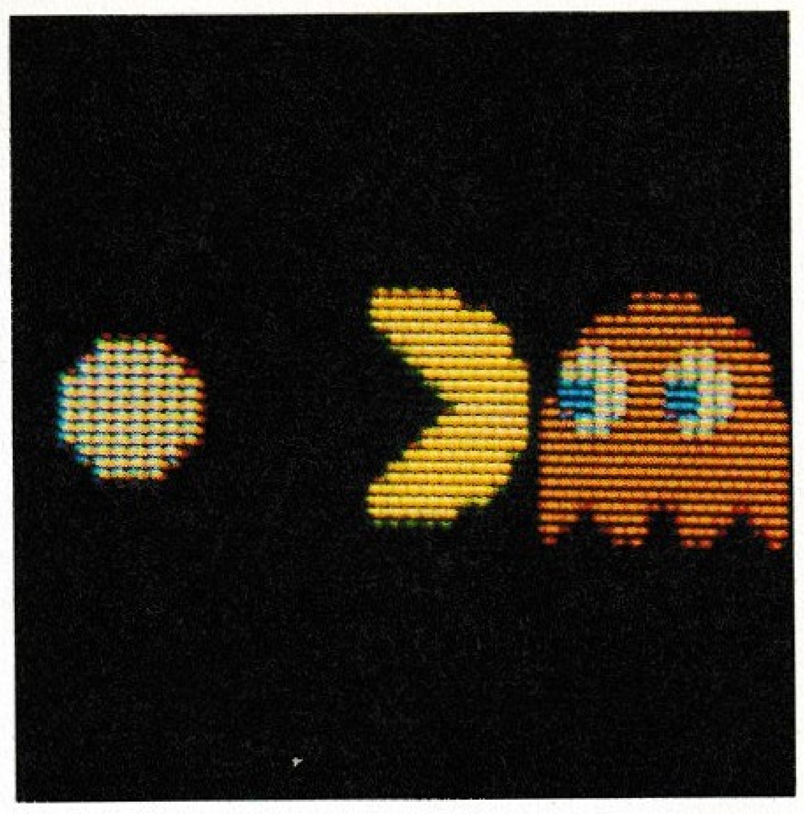
いさん【遺産】図①ギャプラスのファイターパーツはゲームを超えてコレクトされる。よって前のプレイヤーの残していったパーツがあると次のプレイヤーは非常に〜少しだけ、得をする。この、残していったパーツが「遺産」である。ギャプラスが2台以上あるゲームセンターで「さてどれでやろうかな」というときに、このパーツの数で決めた人もいたのではないだろうか？　ただ筆者はこれ、「出そうな台をさがすパチンカー」的で好きではなかったんだが……。考えてみるとパーツを残してゲームオーバーというのはチューリップを開いて玉を切らすのとどこか相通じているような……。②ドルアーガの塔において、前のプレイヤーが持っていたトレジャーボックスの中身。コンティニューモードを使うことにより、それらをそっくり受けついでゲームを行うことができる。

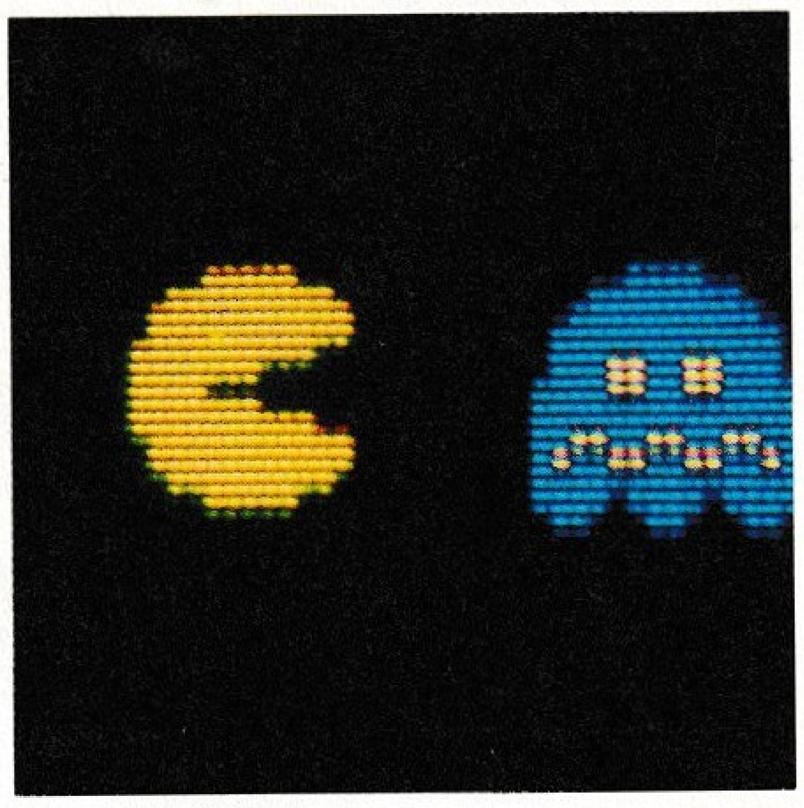
いし【石】キャラ名ドルアーガの塔、57階と60階に登場するキャラクター。正体はカイとサッカバス。



いじげんベム【異次元——】【——bem】図「ワープ＆ワープ」以来の宿敵。「ベロベロ」だった当時よりも進化し、ごくふつうの「ベロ」、すきを見ては分裂する「ドッペ」、短時間だけ無敵になれる「ガラモ」、さらには高得点の「クワガッタン」「オニガマラン」「シシトガリン」とさまざま。ちなみに「bem」とは「Bug-Eyed-Monster」のアクロニム。「ぎょろ目の宇宙人」の意味だが、異次元ベムがぎょろ目だったなどという話は聞かない。

イジケる動カ下二パックマン、スーパーパックマン、パックランドで、モンスターが青くなること。パックマンがパワーエサを食べるとこうなる。語幹は「イジ」だが、カタカナ書きするのは「イジケ」まで。「イジケ」は、イジケたモンスターの状態名詞として「『イジケ』になる」などとも用いられる。

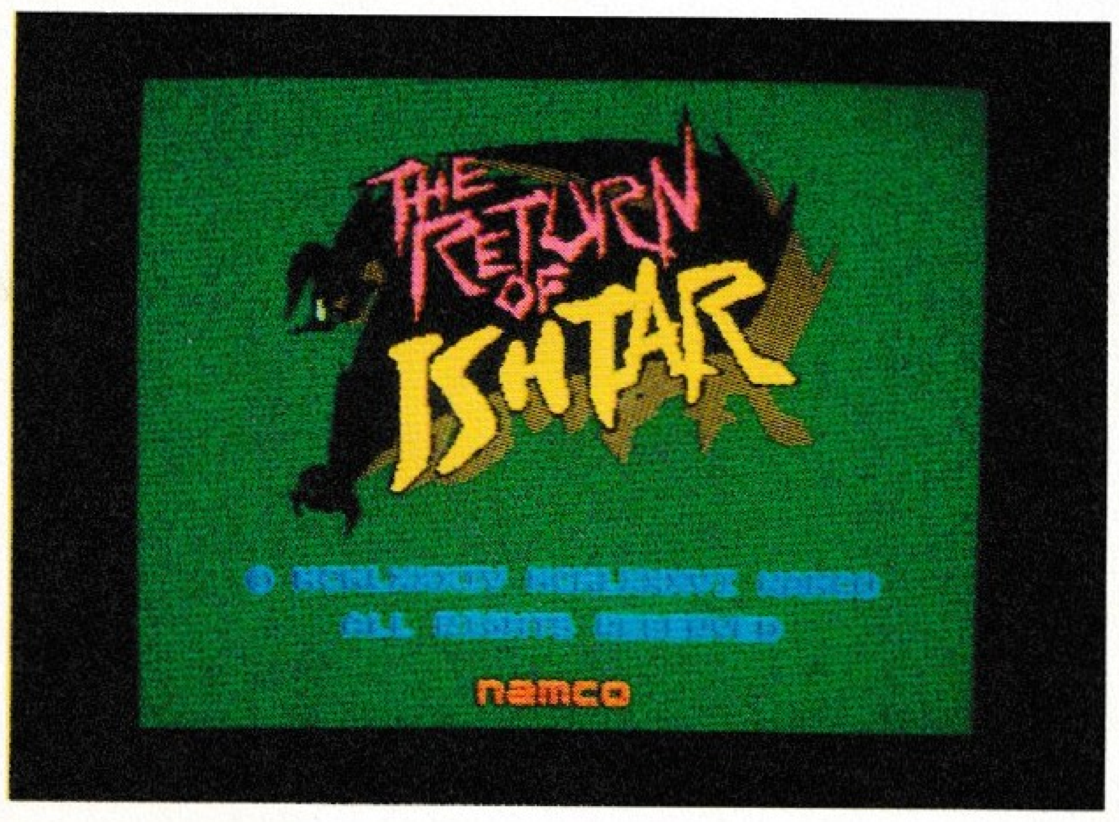




イシター【Ishtar】キャラ名ドルアーガの塔・イシターの復活のキャラクター。愛と戦いの女神……ということだが、「Ishtar（イシュタル）」というのは「Astarte（アシュタルテ）」に等しく、「フ

ェニキアの豊穣・性愛・多産の女神」のことなのだ。「んまぁいやらし」。キャラクターとはいえ、この方は天上界におられる方なので、ゲームの画面上にはイシター自身は登場しない。ドルアーガの塔の57階に登場するのはサッカバスであり、同じく60階と、イシターの復活No. 127 に現れるのはイシターのつくった幻影（イリュージョン）なのである。

——のふっかつ【——の復活】ビデオ名 業務用ビデオゲーム。1986年登場。ザ・リターン・オブ・イシター（The Return of Ishtar）ともいう。ドルアーガの塔の続編で、いきなり、まるでとってつけたような「Babylonian Castle Episode Ⅱ」のサブタイトルがうってあるのがヘン。ゲームの性格や方向性は、前作やそのバックグランドストーリーをそのままもってくればよいので、かなりおいしい作り方をしているが、サウンドやグラフィックなどはかなり手がこんでいる。また、呪文が使えたり、パスワードによる継続プレイができたりと、RPG 色を強めている。舞台はドルアーガの塔であり、ドルアーガが崩壊したため、塔内は廃墟になっている。廃墟にしてはかなり立派だし、「増築もしている」という噂がある。そんなことはどうでもいいが、ミョーにスタッフの内輪ネタが多いのと、前作よりカイのスカートの丈が短いのは外連ぽくて鼻につく。ゲームがカイ主導で進むのも納得しかねる。





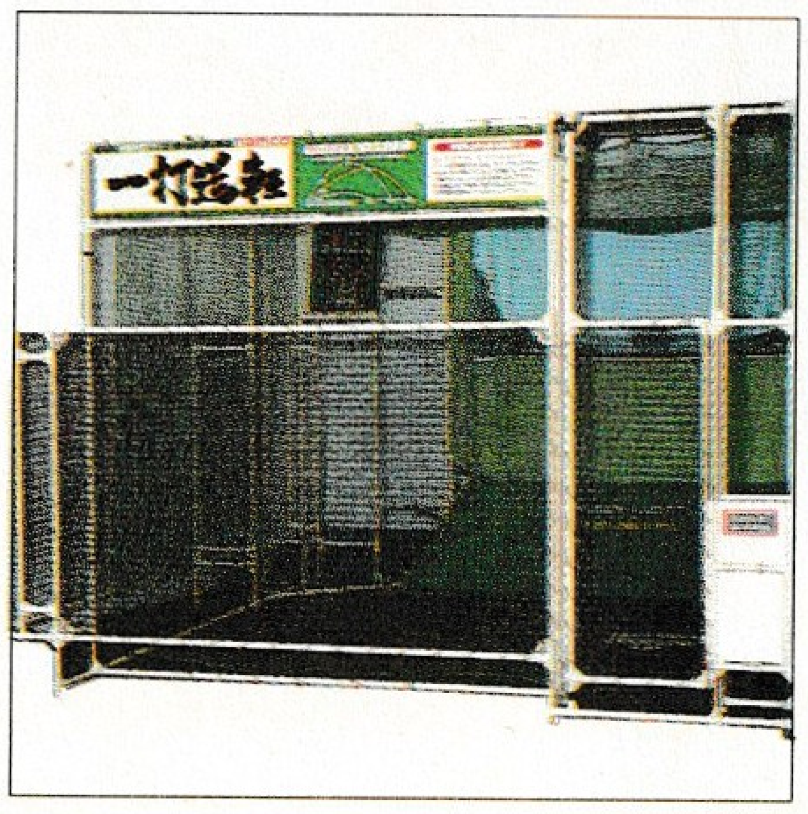


◀うーん、確かに短くなってますねえ

いそぐのじゃ【急ぐのじゃ】周 源平討魔伝の、安駄婆の台詞。詳細については不明。

●道は行き止まりだった。しかたがないので引き返そうとしたあなたは、そのとき道端に何かが落ちているのを見つけた。拾ってみると、巻き物であった。何に使うのだろうか？ ともかく拾っておこう。《「ゲームブック」へ》

いちだぎゃくてん【一打逆転】エレ名 1985年登場。ピッチインに次ぐ野球エレメカ。狭いコーナーで（本当に狭い。「ひとりしかはいれません」）、あのホームランの快感を（バッティングセンスがあれば）味わえる。バットを構えてボックスに立つと、右下からボールがトスされてくるので、そいつをスタンド（スクリーンに描いてあるやつだ）に向けてめいっぱいひっぱたく。するてえとスク





◀トホホ…

リーン左上のパネルに飛距離が算出、表示される。90m以上飛ばす……もとい、90m以上の飛距離を出すとホームランで、ファンファーレと歓声が起こる、というわけ。5球100円。バッターボックスは右打者専用。左打者は構えることすらできない。「打ちそこねたボールは戻してください」の注意書きがなんとも情けない。

いちナムコにセガさんタイトー【一ナムコ二セガ三タイトー】慣源平討魔伝の、「なむこんにちわ」「せがとってもたかい」「たいとうみうし」の出現順を示すとこうなる。言葉の響きのおさまりは悪いが、そういう理由(わけ)なんだからしかたない。別に他意はない。



いっすんのホブリンかろんべからず【一寸のホブリン軽んずべからず】慣どんな弱そうな敵キャラも侮ってはならない、という戒め。

いてっ【痛てっ】声妖怪道中記のたろすけの台詞。敵と接触するとこう言う。

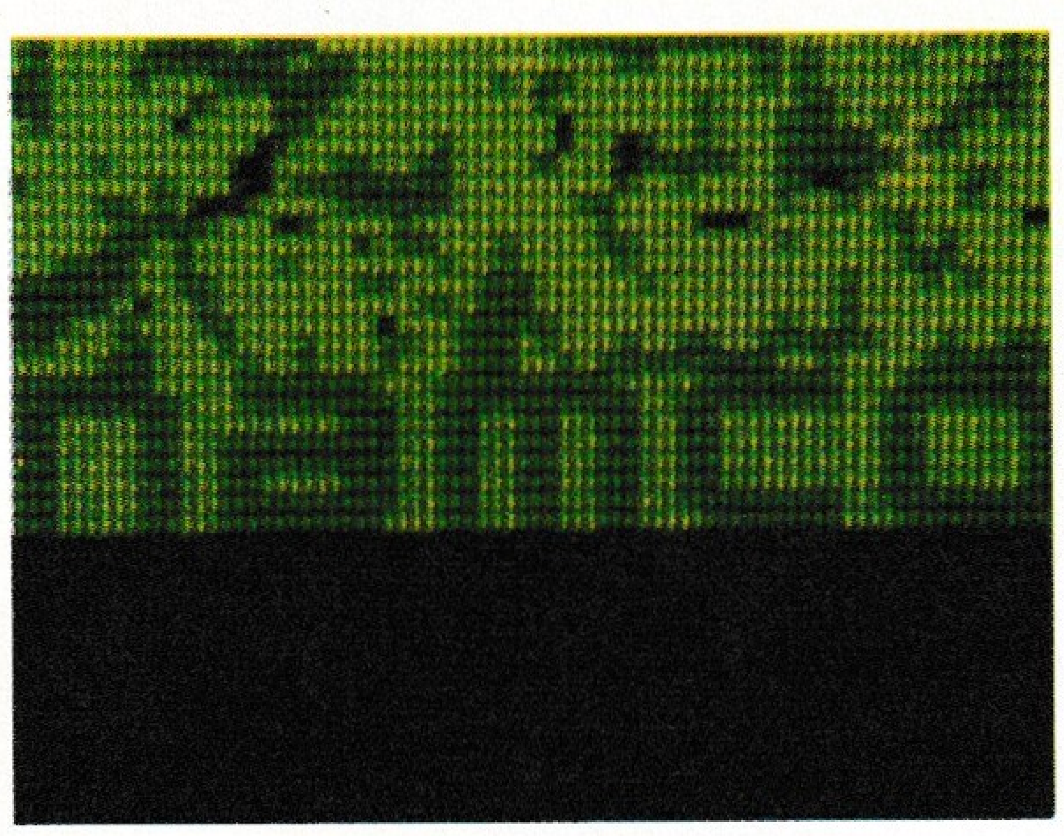
イナズマ キャラ名 源平討魔伝のキャラクター。三種の神器の1つである八咫鏡を持たないうちは、当たるとダメージになる。ジェネレータから飛び出してくるタイプ、雷神が落とすタイプ、そして頼朝が自分の部屋に降らしているタイプがある。

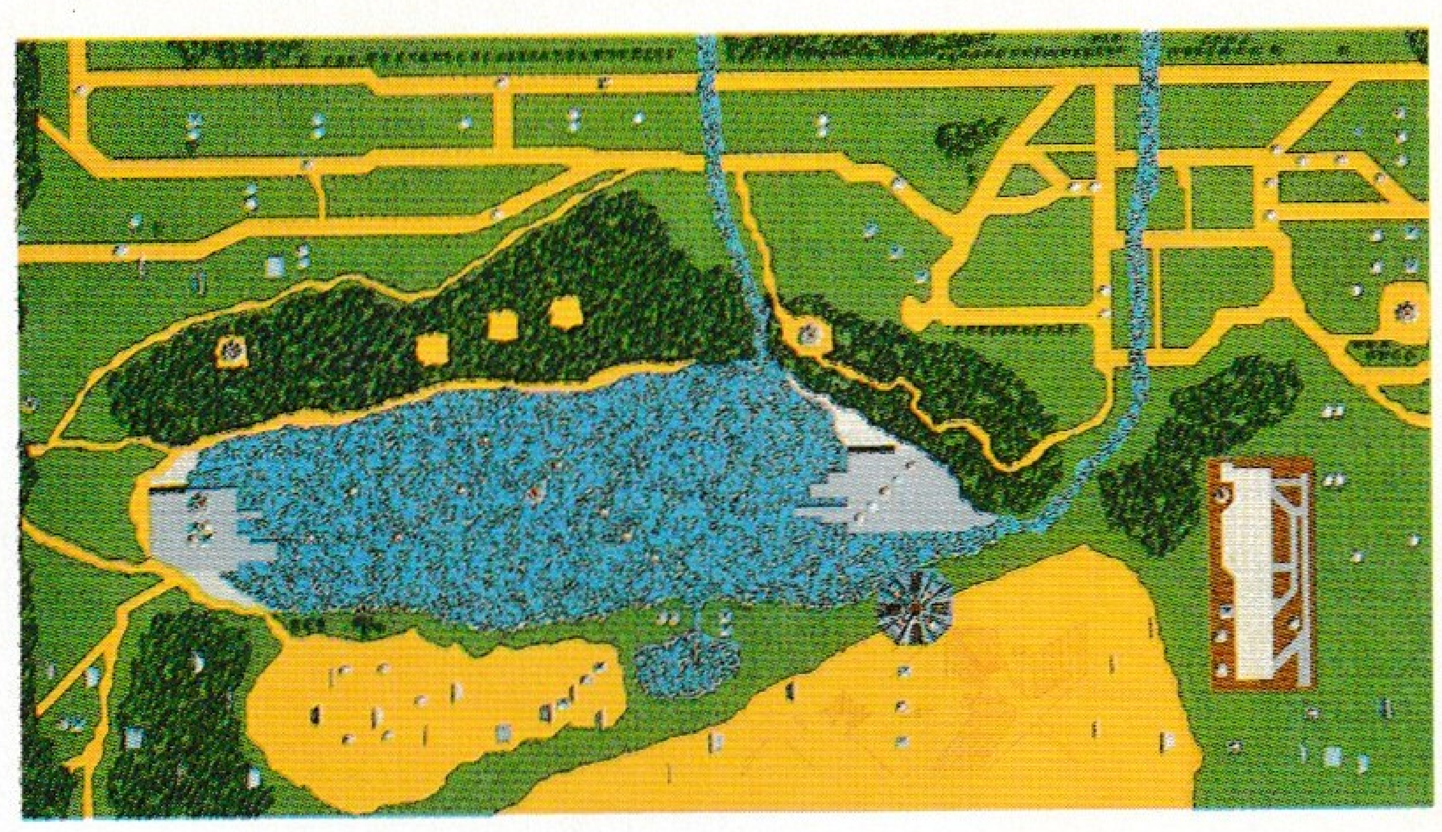
いぬ【犬】キャラ名 ゼビウスプレイ中、ごくごくまれに登場、画面を横断する、と言われている史上最大超弩級隠れキャラクター。一定の出現のさせ方はない、というのが定説になっており、よってZ-80A（ゼビウスのゲーム基板に搭載されているCPUの型番）の異常動作か何かで、ぽろっと現れるのを待つしかない。なお、この「犬」は、はじめからゲーム中に出現させる企図でつくられたキャラクターではなく、お遊びでつくったのがそのまま残ってしまったものといわれている。この点出現させるつもりが出なくなってしまった「灰色のギャラクシアン」とは対照的である。

イノサイ【inosai】キャラ名 ドラゴンバスター中、「ぢしゃしゃしゃ……」という音とともにやってくる。猪とサイのあいのこ。ピンク色。

いのなかのかわずたいかいをしる【井の中の蛙大海を知る】慣ゼビウスに海は出てくるでしょうか？　ナニ、出てくる？　この全体マップをご覧あれ。「湖」は出てきますが「海」はありません。大局が見通せないから海だと思ってしまうのだよ。ふふふ。

▶ところでゼビウスにはこんなところもあります。さあ、どこかな？





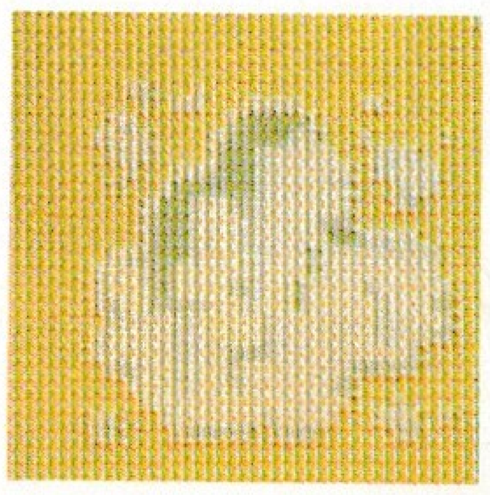
イビルスウォード【evil sword】キャラ名 ドルアーガの塔・イシターの復活のレッドナイト族が持っている「邪悪なる剣」。青く、相当強い。ちなみにドルアーガの塔、45階のトレジャーボックスの中に、これとおよそ同じと思われるものが入っているが、こちらは「エクスカリバー」と呼ばれている。なんとも不思議なものである。

いまにみておれ【今に見ておれ】声源平討魔伝で、鉄棒を振り回す弁慶が景清に倒されたとき、こう言って地面に潜って行く。「今に見ておれ」と言った弁慶は、地潜り公家となって捲土重来を期

す、という。

●やっかいなことに巻き込まれるといけない、と思ったあなたは東への道を急ぐことにした。《「ギャー」へ》

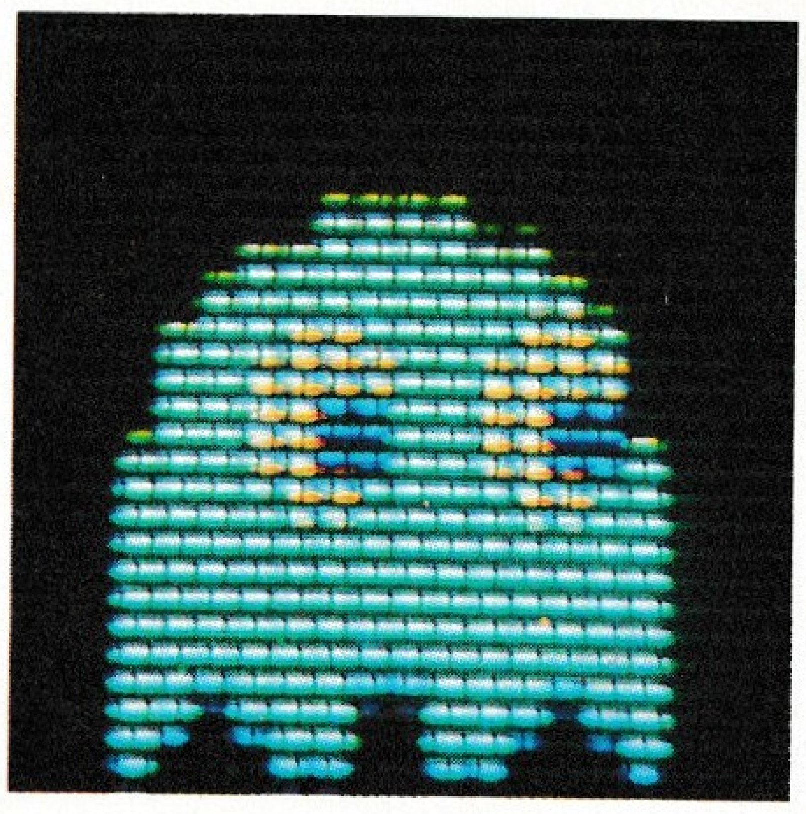
いわ【岩】キャラ名 ①ラリーX/ニューラリーXの障害物。ぶつかればミス。肝心なところにかぎってよく落ちているのは、もちろん彼なりの自己主張である。②ディグダグのキャラクター。下の土を掘ると落ちる。これを使ってモンスターをつぶすとポイントが高い。（→岩石落とし）

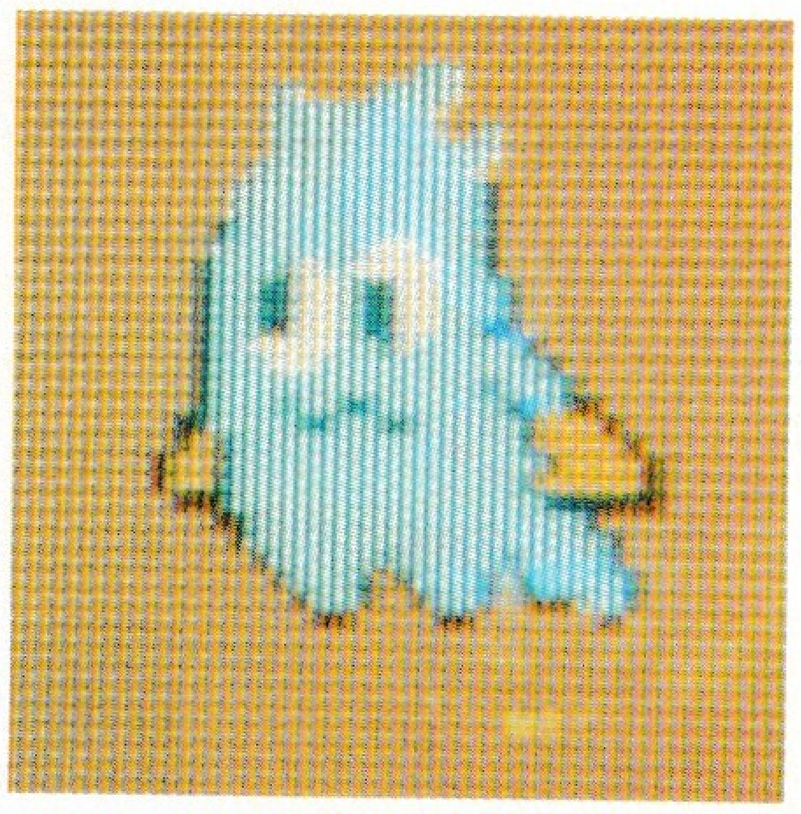

▶ラリーXの岩


◀ディグダグの岩

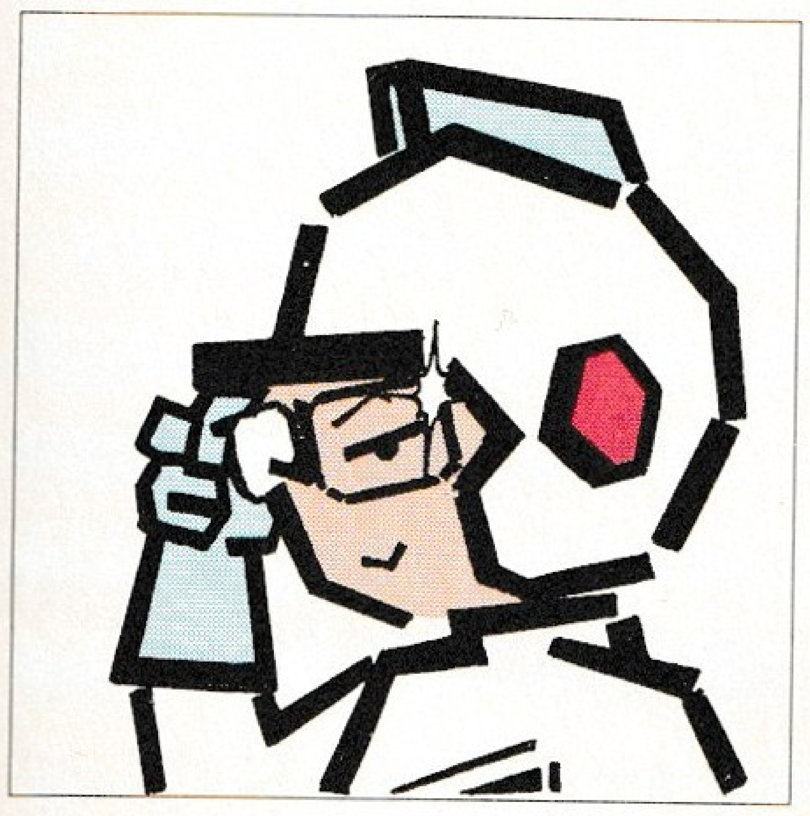
インカム【income】名 収入。ゲームマシンの稼ぎのこと。支出は「outgo」という。

インキー【Inky】キャラ名 パックランドのキャラクター。青いモンスターでアオスケに等しい。とはいえ、性格が気まぐれであるとか、パックマン時代の性格は持っていない。シブ目の帽子（正確な「hat」とはこれのことだろう）と不安な目つきがポイント。

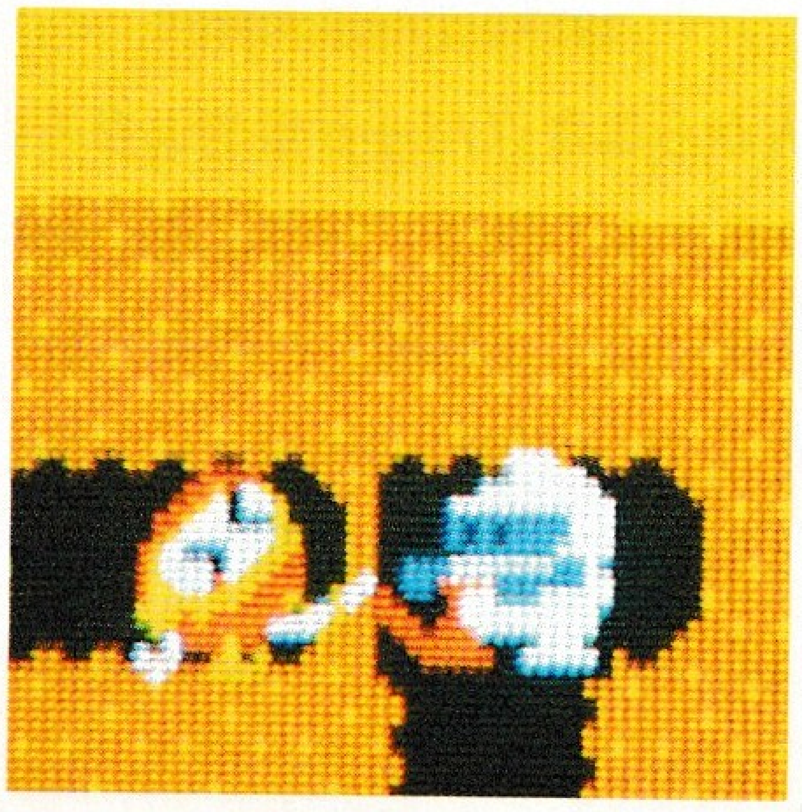

▶アオスケ（留学前）

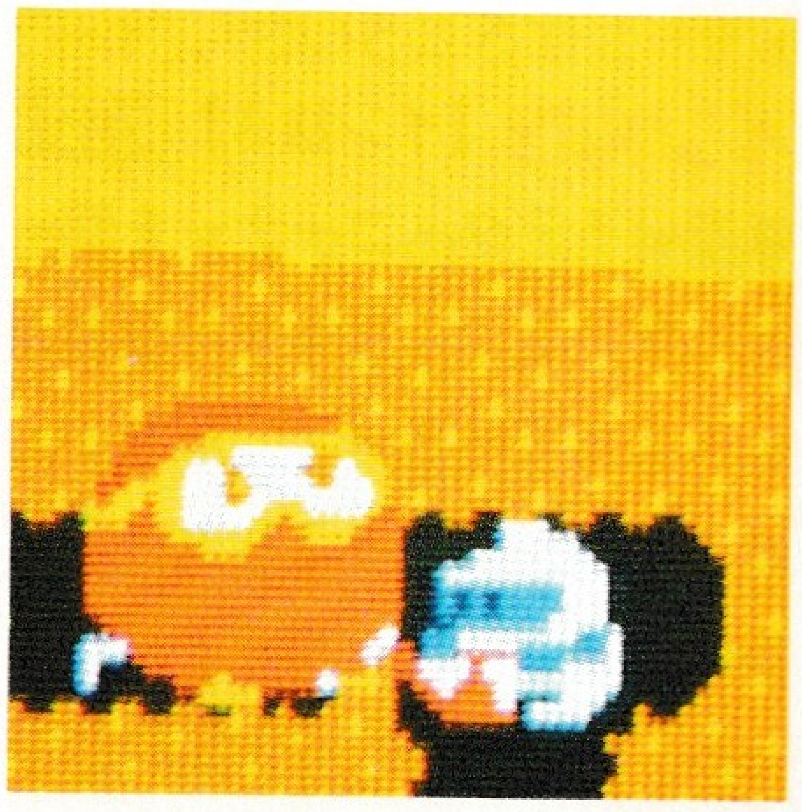

◀インキー（留学後）

いんけんうち【陰険撃ち】テク名 ディグダグの技の1つ。穴と穴の間などの薄い壁に密着し、壁の向こうへモリを撃ち出してモンスターを刺す、というその名にふさわしい技。

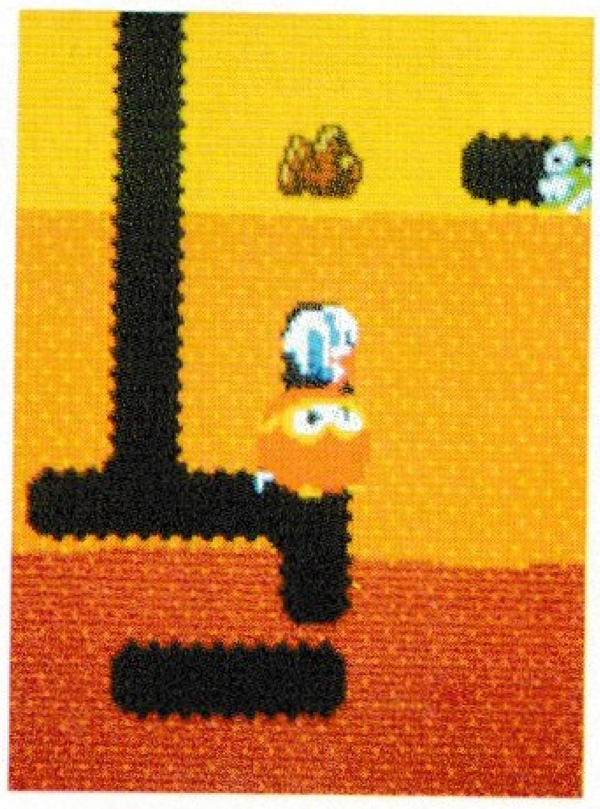


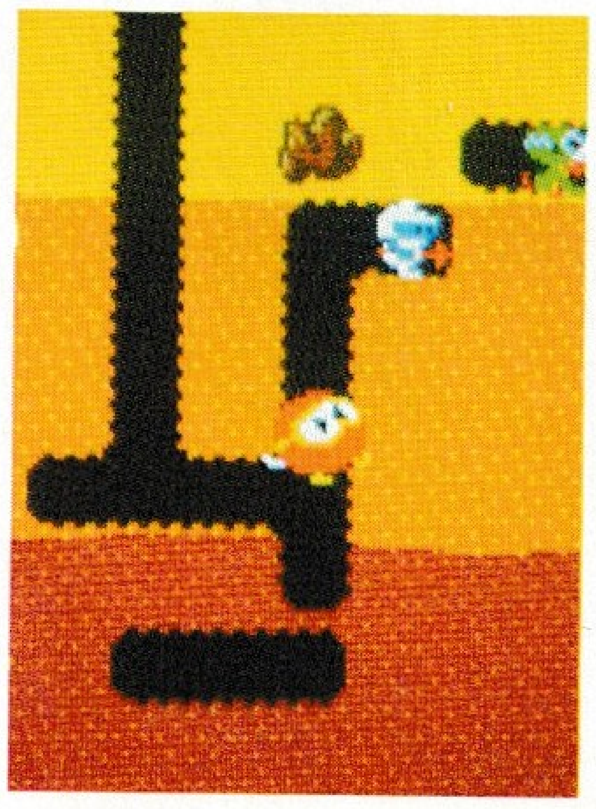
◀陰険ディグダグ

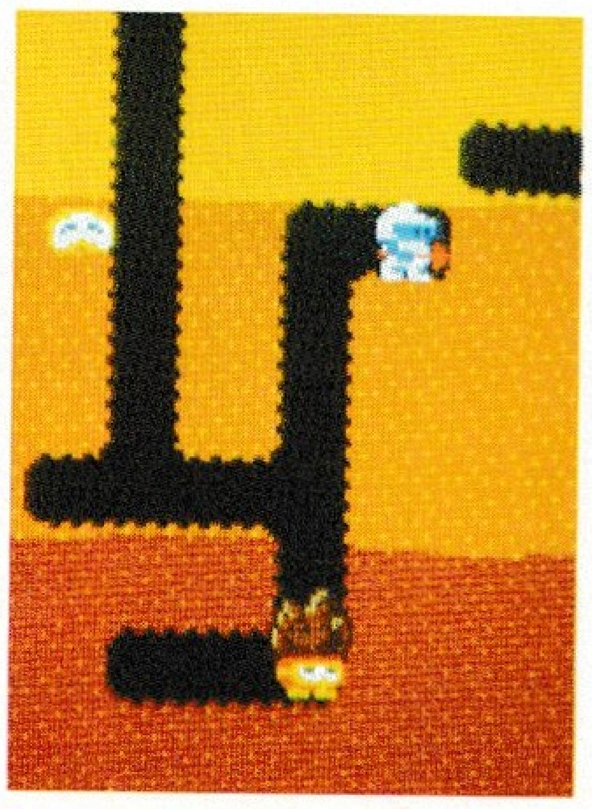




いんけんおとし【陰険落とし】テク名 ディグダグの技の1つ。岩の下でモンスターを十分にふくらまし、動けなくしておいてから岩を落として潰す。この「陰険落とし」と「陰険撃ち」、「病気掘り」の3つで「ディグダグ3大ネクラテク」をなす。







インストラクションカード【instruction card】名 説明紙。ビデオゲームの画面の横などにくっついている。昔はこれを読めばそのゲームのルールは8割がたは理解できたが、最近のゲームの

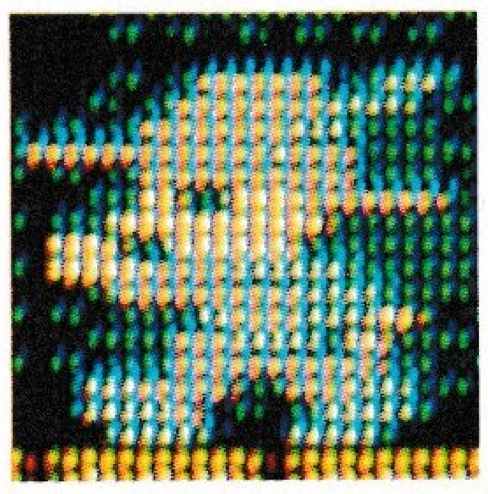
場合は、インストラクションカードを読んでも８割がたのルールは理解できない。



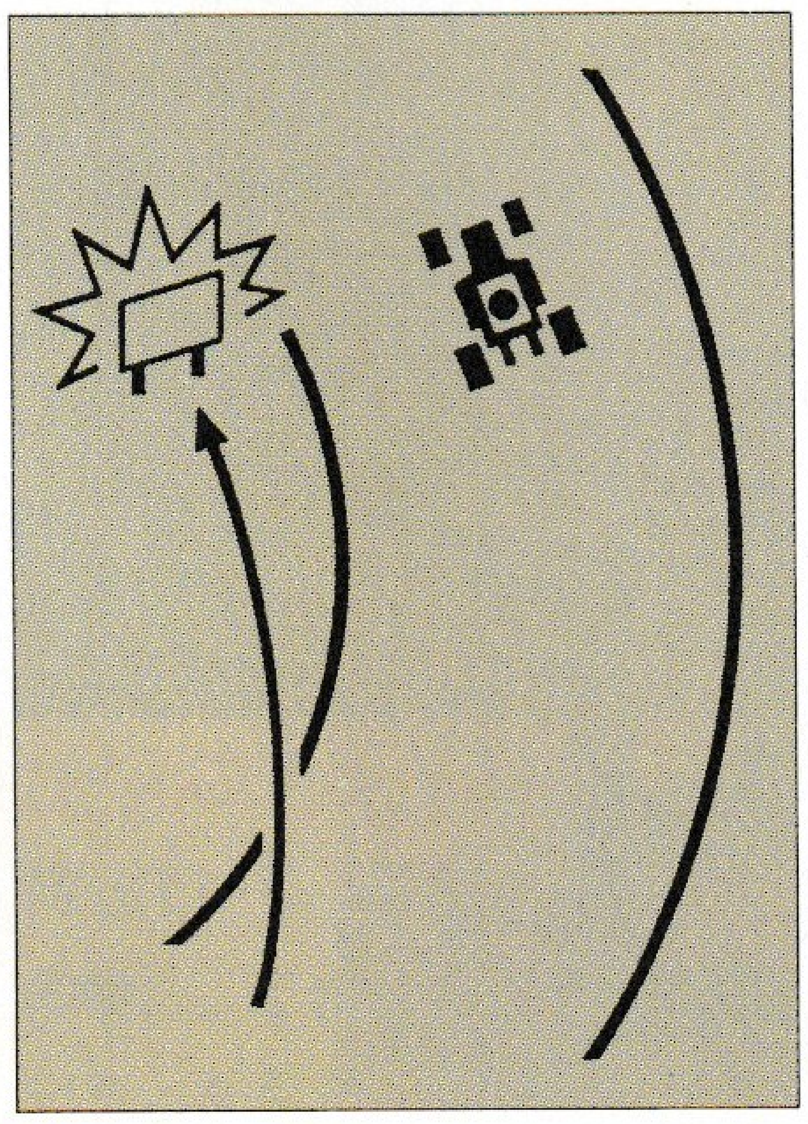
インターフェイス【Interface】囮日立のキャッチフレーズではない。NGに３号から９号まで連載されていたコーナー。ページ数は決まっておらず、３ページから５ページの間を上下している、やくざなコーナーであった。その内容は、トピックス風からキャラクター講座、お兄さんといっしょのコーナー、末期には一般人「きたの・たくろう」(本当に一般人か？）をひっぱり出して軽いエッセイを書かせてみたり、読者に「告知板」を開放してみたり「あんまり役に立たない」ゲームテクを紹介してみたり、マニア受けのする、いわゆるくさい企画だった。(「役に立たないテク」じゃ「Interface」ではなく「Interfare」ではないか、という声も一部には……)。現在の「ハードウェアサポート」が「お兄さんといっしょ」のにおいを残している。

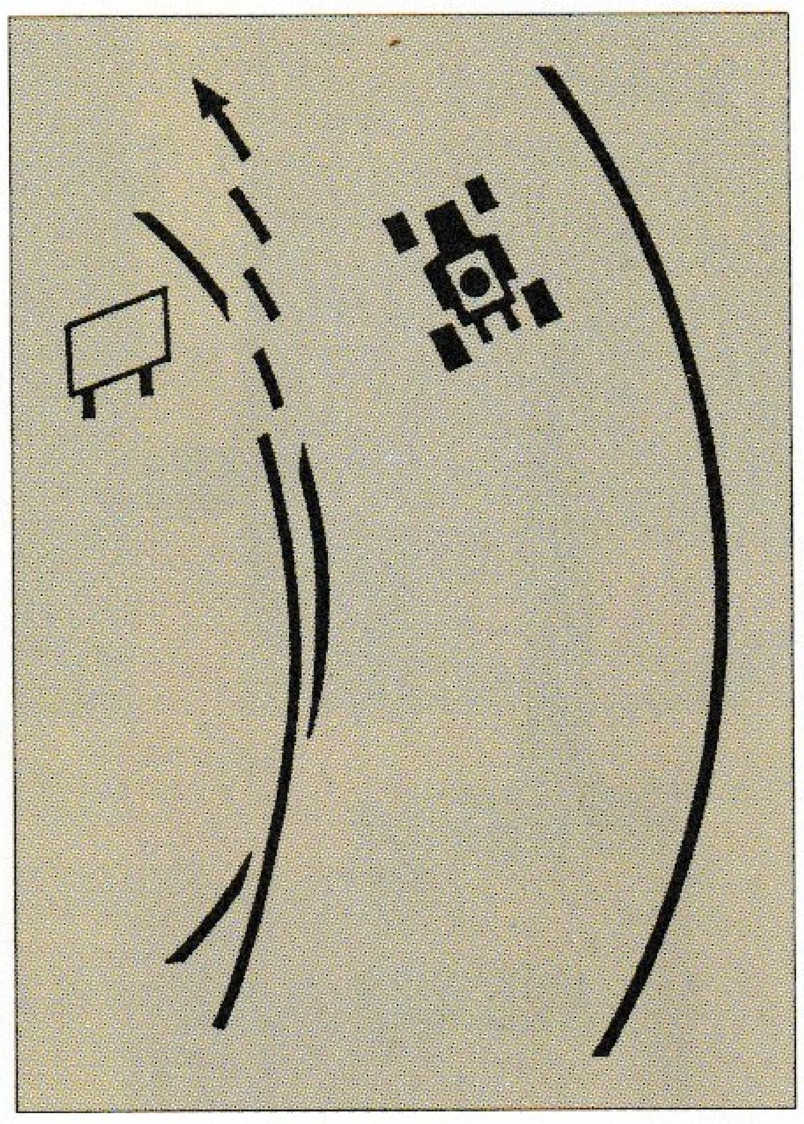
インディアナジョーンズ　【Indiana Jones】ビデオ名米アタリ社の業務用ビデオゲーム。1985年登場。映画『インディジョーンズ』の流れにほぼ即して進行する。テーマイントロも聴ける。

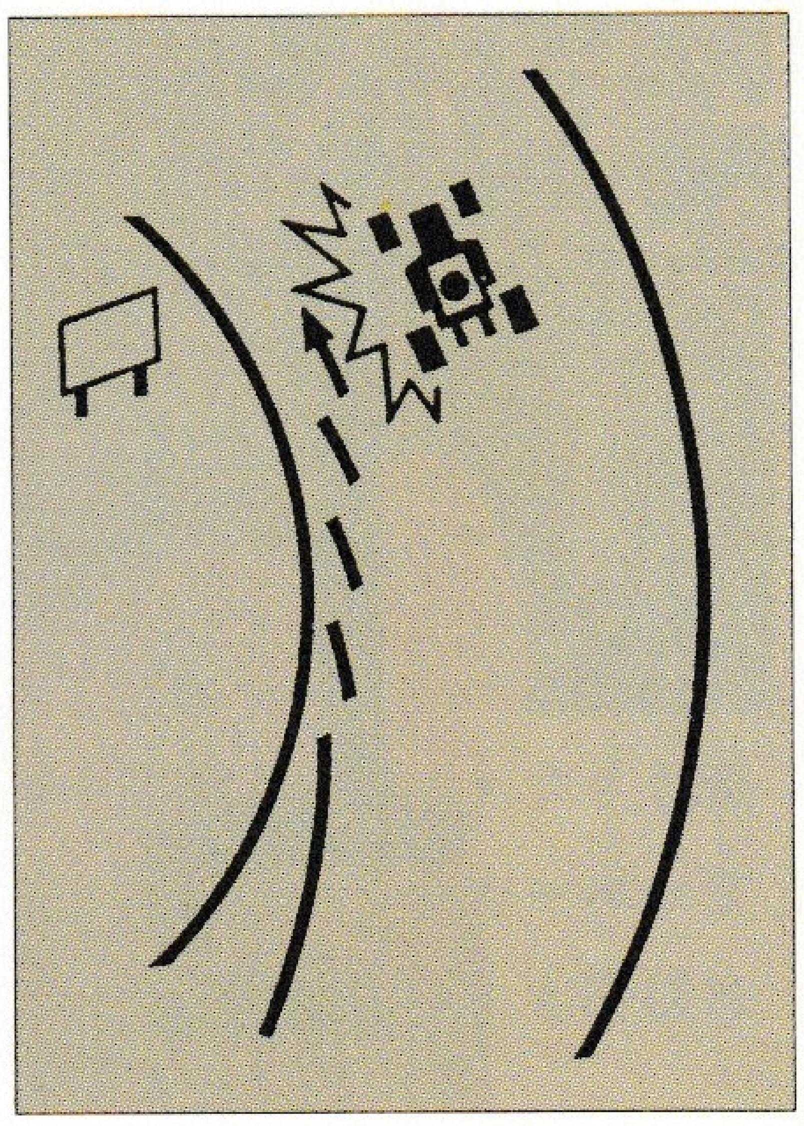
インディーボーグナイン【Indy=Borgnine】キャラ名考古学研究者。バビロンの空中庭園を目指し、たった１人でバベルの塔にやって来た。どうしてもスナフキンに見えてしまう。



インぬき【イン抜き】テク名素人からエキスパートまで、多くのポールポジションファンに愛用されているテク。コーナーを回っているときの車は、外側に重心が移っているため、内側の車輪をダートに乗り上げてもあまり速度が落ちないことを利用し、車を大胆に路肩にはみ出させ、まっとうに路上を走っている（？）車をぶちぬく、というもの。なお、イン抜きは、看板と相手車を左右に見るため、ダートに突っこむタイミングがきわめて重要となる。速度があまり出ていなかったり、インに入るのが早かったりすると「イン突っこみ」の自爆になるし、突っこみが遅れると大きくアウトにふくらみ、「イン特攻」と呼ばれてしまう。


イン突っ込み


純正イン抜き


イン特攻

う

ウィザード【wizard】[キャラ名]①ドルアーガの塔に登場する魔法使いで、壁を突きぬけるスペルを操る。ドルアーガ崩壊後も生き残り、ウィザードとハイパーウィザードに分化した。②ドラゴンバスターに登場するルームガーダー。空中を飛ぶ剣を操る。色により、強さに個人差（？）がある。

――ゴースト【――ghost】[キャラ名]ウィザード①の幽霊。まったく同じスペルを使う。

――ロック【W ―― Lock】图子門真人が「ホネホネロック」をつくる片手間に書いた同曲の替え歌。「ひらけ！ ポンキッキ」（フジテレビ系全国ネット人気放映中）で流してもらおうと思って持ちこんでみたものの、「君ぃ、なんだねこりゃ？」と全然取りあってもらえなかったといういわくつきのシロモノ。ここに1コーラスだけ再現してみよう。

〽 Werdna 様が　大だいこ
地下ダンジョンで　叩いたら
手下の Mage も　Bishop も
staff 振り振り　踊ったぜ
Wizard rock　Wizard rock
Wizard～　Wizrock （ワーオ）

冗談はさておき「wizard lock」とは、カイの扱う assist の呪文。敵の出すスペルすべてを封じる。もっとも、この呪文の効力を封じたルームもいくつかある。シンボルは「魔法使い」。

ウィリアムス【Williams Electronics Inc.】图アメリカの娯楽機器メーカー。現在はピンボールのメーカーとして有名だが、ビデオゲームでもディフェンダーやジョウストなどを造っている。ピンボールでは「ブラックナイト」「ファラオ」や「ピンボット」「ハイスピード」、古いところでは「ディスコフィーバー」などが人気があった。創設者は故ハリー=ウィリアムス氏。

ウィルオーウィスプ【will ó the wisp】[キャラ名]①ドルアーガの塔・イシターの復活に登場するご先祖キャラクター。青と赤があり（酒のラベルみたい）ドルアーガの塔ではそれぞれ左手法・右手法で、イシターの復活ではランダムな一定方向に進む。②ドラゴンバスターに登場するキャラクター。青しかない。正確には「ザ」をつけ、「ウィル・オー・ザ・ウィスプ」。なお、どちらも鬼火とか人魂の意味で使われている。

ウィンキーオクティ【winky octy】[キャラ名]オクティがそっぽを向いたもの。「見えるところ」にファイターがいるとき、弾を1発吐く。「wink」は「まばたき」のことだが、チューイング・オクティと混同してはならない。

ウィングブーツ【wing boots】[キャラ名]→ジェットブーツ

ウーズ【ooze】[キャラ名]イシターの復活のモンスター。「ooze」には、「分泌物，泥」という意味がある。平べったいスライムというイメージで、その場でうにうにと形状を変えたり、スーッと滑らかに移動したりを繰り返す。緑、黒、赤、青、黄、桃、暗黄、暗緑の8タイプ。

ウォーミングアップ【warming up】图ゲームマシンは暖気運転しない、と思うが、とりあえず「基板を暖めること」としておこうか。マシンは ROM, RAM、デバイスその他のセルフチェックを行う。ゲームによってはこの最中の画面もおもしろくて、けっこう飽きなかったりする。昔々、データイーストが「デコ・カセットシステム」と称して、ゲームソフトをマイクロカセットテープで供給するシステムを使っていた。このマシンのウォーミングアップの場合、まず ROM 内のブートローダが起動し、しかるのちカセットをロードし、巻き戻してやっと完了。だから、ウォーミングアップの時間はじつに長かった（画面に数字が大写しになってカウントダウンしていき、「00」になっ

たらOKなのだが、「01」になってからごていねいにもカセットの巻き戻しなんてやってるもんだから、最後の1カウントが長いこと長いこと)。それでもってときにはテープリードエラーなんか起こしやがって、画面をフラッシュさせて警告する。「やれやれ、『ウォーミングアップ』じゃなくて『ウォーニングアップ』だ」と何度思ったことか。

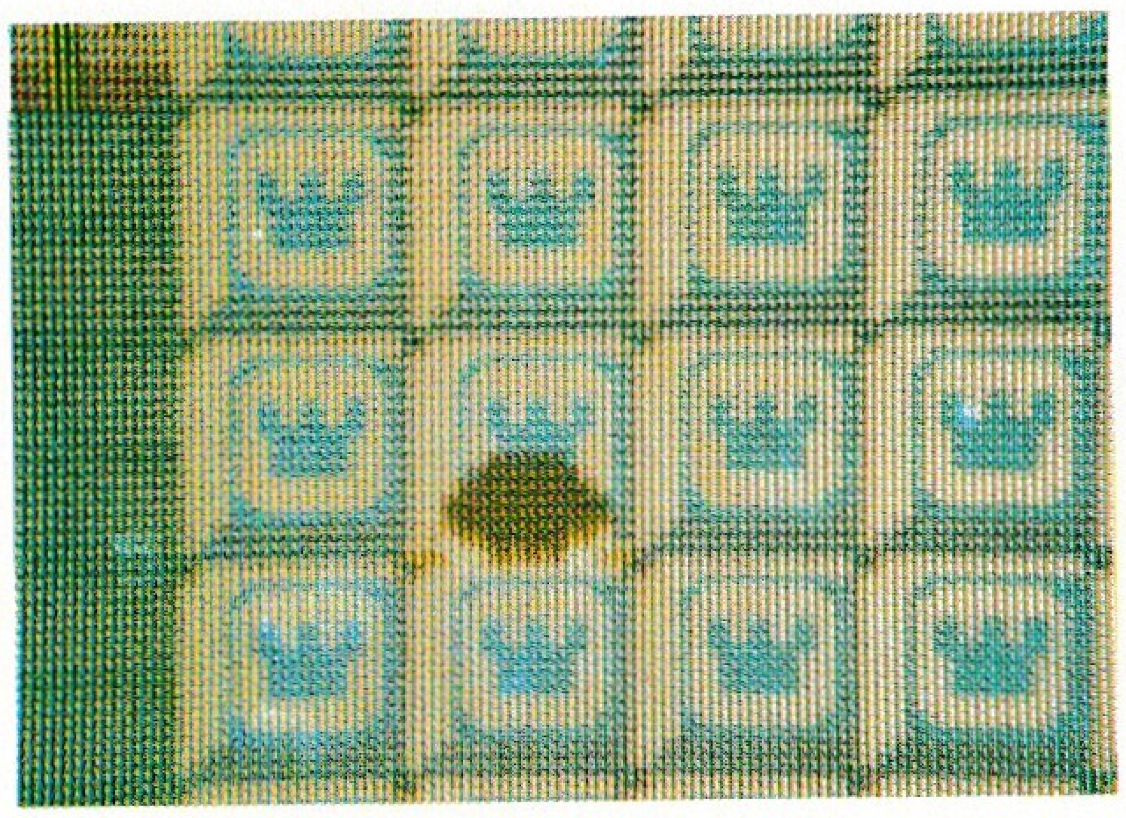
ウォール【wall】キャラ名 壁。メトロクロスに登場する。ラウンド終盤などによく現れ、地面から出たり入ったりする。

うししま キャラ名 ファミリースタジアム・ドラサンズのリリーフエース。「おちあい」がフーズフーズにいる兼ね合いで、彼もドラサンズにいる。

うちあげたぴの【打ち上げたぴの】慣 専門外のところに行ってはどうしようもないこと。転がせば天下無敵の「ぴの」も、フライを打ち上げては手のほどこしようがない。類 投げ疲れたやすだ。例 陸に上がった鯨なんて——と同じだ。

うの キャラ名 ファミリースタジアム・ドラサンズの3番打者。もともと、「打撃はいいが、守備がヒサン」という定評があったが、落球ゼロのファミリースタジアムでは一転してなかなかの好選手という評価。「uno(ラテン語で「No. 1」の意味)」の名前もむべなるかな。

うまる【埋まる】動ラ トイポップで、時間切れになったり、面をクリアしているのに次のラウンドに行かないとき、外側から押し寄せてくるブロックにつぶされること。当然ミスとなる。ところで、このブロックを「ご先祖ブロック」という。これはゲームデザイナーのネーミングらしいが、ブロックが何かのご先祖なわけはないよね。



うらしまたろう【浦島太郎】名 受験その他の理由で長い間ゲームセンターから遠ざかり、ひさびさにやってきたところ、すっかりゲーム事情が様変わりしていてカルチャーショックを受けたゲーマー。ここで挫折し、ビデオゲームから足を洗う人も多い。(それもいいでしょう。せっかく「社会復帰」できたんだからね)。

うらしまたろすけ 名 妖怪道中記3面目の「幽海」で、たろすけはカメを売っている悪ガキトリオに出会う。たかがカメになんと3万の値をつけるが、さすがに3万払うだけのことはあって、このカメがなんと竜宮城まで案内してくれる。このやりとりから「〽むかしむかし浦島は……」と、「浦島太郎」の歌を思い出す人は多い。しかし、その後、「……ハトヤのカメに連れられて、海底温泉来てみれば♪」と、伊東のハトヤホテルのCFになだれこむ人はさすがに少ない。まして「…助けたカメになぐられて、竜宮城へ来てみれば、乙姫様にもなぐられた♪」と、「欽ドン」になってしまう人は、もはや化石に等しい。

うらわざ【裏技】名 隠れキャラクター・隠しフィーチャー・バグなどの用語が未分化なファミコン™業界におけるこれらの総称。肝心なところが未分化なくせに、この「裏技」のなかはじつに緻密に細分化されている。いわく、「ウル技」「禁断の秘技」「超ド級『大技』」……(じつは、「緻密」という形容はあまり正しくない。「緻密」には「巧みで手ぬかりがない」、という意味があるが、この「裏技」ときたら、まったく同一のものが、「ウル技」にも「禁断の……」にも属していたりして、まるで体系化されていないのである)。また、その後の調査により、これらの細分化された1単位のなかも、さらにピラミッド状に区分されていることがわかった。たとえば「優勝技」「横綱技」「大関技」…。筆者の世界では、これを「ツリー構造」、または、「階層ディレクトリ構造」と呼んでいる。余談だが、ファミコン™業界においては、「バグ」という言葉はもっぱら「面」といっしょにして「バグ面」の

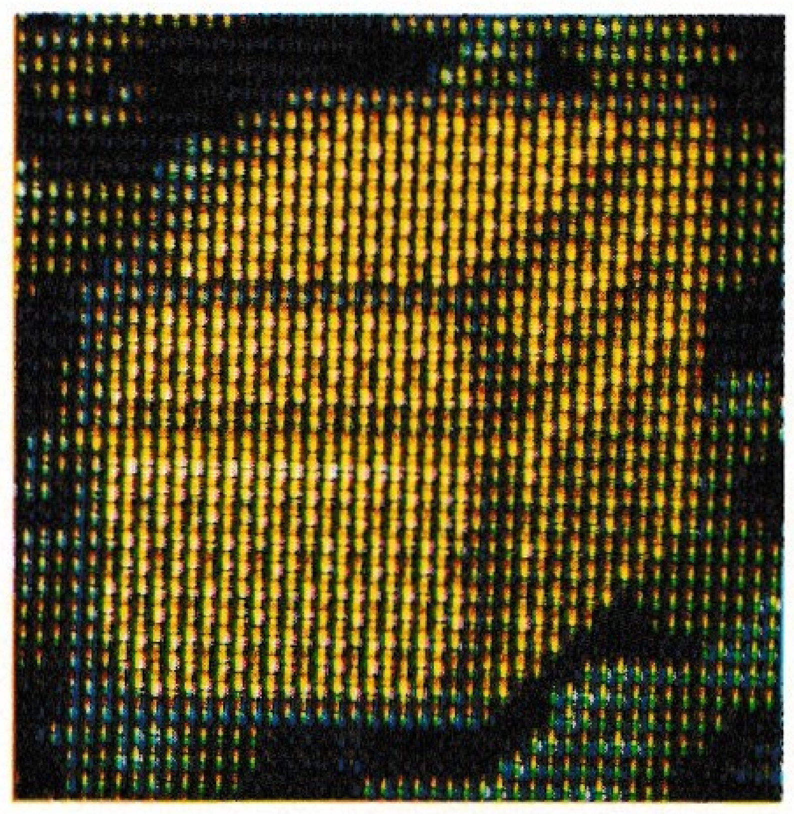
形で用いられ、「めちゃくちゃ」の意味になる。さらに余談だが、「裏技」があるなら「表技」もあるのだろうが、言葉に暗い響きのある「裏技」が耳目を集めるのに対し、明るい「表技」が世間の関心をひくことはない。これは、「裏技」がその「裏」性を放棄し、「知ってて当然」の、実質上の表技として定着してしまったため、「表技」が成熟する土壌が育たなかったせいだ、とされている。しかし、それならば「裏技」とは形容矛盾だ。もっと正直になるべきである。

ウワ〜〜〜 声 源平討魔伝の景清が黄泉の国に落ちるときの台詞。
●あなたは足をすべらせ、海に落ちてしまった。もう一度はじめからどうぞ。



うんめいのつづら【運命の——】 キャラ名 源平討魔伝・黄泉の国の、閻魔(えんま)大王を彩る８つのつづら。ここに落ちてきた景清が「生」か「死」、どちらのつづらを開けるかで彼の運命が決まる。





え

エイ キャラ名 分身ギャラガ・その２。斜め前後に連なってやってくる。全滅すると2,000pts.



えいえいおー 図 ローリングサンダーで、エリアをクリアしたときのデモのこと。見ればわかるが、



ときどき画面中のマブーや、その手下どもが拳を突き上げて「えいえいおー」をやるのでこの名がある。コントロールパネルのところでせわしなく作業する様子が、そこはかとなく「ホテルオークラの調理室」てな雰囲気である（別に「阿寒ビューホテル」でも「高岡・大黒屋旅館」でもいいんですけどね）。

えいきゅうパターン【永久――】【――pattern】名ゲームによってはそのバグのため、またそうでなくても、「ある一定のプレイのしかたを行うとⓘ永久にプレイができる。ⓘⓘ怒濤のごとくプレイヤーキャラクターが増えるため、逆にゲームを終えることが難しくなる。ⓘⓘⓘその他、極度にやさしくなり、ミスしにくくなる、のいずれかになる」ことがある。これを総じて永久パターンという。現在までに明らかになった永久パターンのあるゲームにはギャラガ、スーパーゼビウス、マッピー、ギャプラスがある。この種のプレイは、たいていの場合、他人から「じつにおもしろい」「長時間プレイできる」などという言葉で勧められ、一度、二度なら……とやってみた後、やめられなくなり、常習化していく。しかし、これはゲームセンターの店員やまわりのプレイヤーに大ひんしゅくをかうのみならず、常習者には多幸感、高揚感、覚醒作用を及ぼし、いつしか、“永久パターンでしかプレイができない”という「ゲーム廃人」をつくりだす邪悪なパターンなので、正統派（ストロング・スタイル）のゲーマーはこれを永久に禁じ手としている。

――ぼうしキャラクター【――防止――】【――character】名→ご先祖キャラクター

エーエーエー【AAA】人名日本中をまたにかけて快進撃を続けるスーパープレイヤー。ゲームセンターというゲームセンターの、ゲームというゲームの、ハイスコアというハイスコアを軒並みかっさらっていくほどの凄腕だが、いまだ「AAA」が誰なのかは特定できていない。とくに、最近は「AAA」の名をかたるニセモノが急増し、捜査は難航するばかりである。最近はニセモノの裏をかいて「A」や「AAAAA」や「名無子」などの名前も使っているという。ゲームの腕は一流だが、「あっという間にネーム入れを完了してしまうので、せっかくのネーム入れミュージックをじっくり聞いてくれない」と、ミュージックスタッフにはすこぶる不評であるらしい。



◀おっとここにも「AAA」氏の足跡が

エー/ディーコンバータ【A/D converter; Analog to Digital――】名連続値を離散値に変換するもの。外部情報をコンピュータにかけるときなどに利用されることがある。レーシングゲームの操作系は、ハンドルからブレーキまで、どれもA/Dコンバータが入っている。

えがわキャラ名ファミリースタジアム・ガイアンツの投手。「くわた」がいないので同チームのエースである。武器はリーグ1のカーブパワー。コンピュータ相手なら、このカーブ1本で軽く15は三振がとれる。

エキスパート【expert】名熟練者、達人、くろうと、要するに「うまい人」。以前、「プロ」という表現があったが、なんとなくダサいのでこれに代わって「エキスパート」が台頭した。例「ゼビウスのことならまかせてくれ。なんたってゼビウスの――と呼ばれてるからさ」。

――コース【――course】名ラリーX/ニューラリーXのラウンド12〜15、28〜38、…の舞台になるコース。中央を上下に通っている2車線道路と、コース中央の少し上にある「駅前ロータリー・緑の広場」がポイント。

エクスカリバー【Excalibur】キャラ名史実上は（?!）、アーサー王のもつ魔法の剣のことである。ゲーム界では、ドルアーガの塔45階で手に入るとても強ーい剣。手に入れるためにはちょっと手間どる。胴身は青く、イビルスウォードと見た目にはまったく変わりない。「ハイパー・スウォード」

と呼ばれることもある。

エクストラセンソリーヒーリング【Extrasensory Hearing】名カイの扱う special の呪文。超感覚的な（extrasensory。これは ESPの「ES」の部分にあたる）聴覚（hearing。だったら「ヒアリング」としてほしい）を手に入れる。何のことやらよくわからないが、要するにBGM が消えて効果音がよく聞こえる、ということ。シンボルは「耳をすますカイ」。

エクステンド【extend】①動「―をのばす、広げる、延長する、（恩恵などを）与える……」などと辞書には書いてあるはずである。そのとおりで、「extend」には「増える」といったような意味はない。だから、プレイヤーキャラクターの追加に「エクステンド：extend」を使うのは実際は誤りであると思う（「ギャプラス」には「1st EXTEND AT 50000 POINTS……」などと書いてあったが、これは最低。「extend」の名詞形は「extension」)。ま、細かいことはぬきにして、現実には、このような意味の名詞としてエクステンドが用いられている。「エブリエクステンド」（一定の点数ごとにプレイヤーキャラクターが増える方式。古くからミサイルコマンド等に用いられていたが、その前後から突如姿を消す。しかし'81年、ギャラガで復活し、現在エクステンド方式の主流となっている）など。②名ギャプラスのボーナスワードの1つ。完成させるとファイターが1機増える。

エコーはがき【echo――】名郵政省が発行する広告付き官製はがき。1枚35円で、人気者である。かつてナムコも広告主となり、1983年5月31日に、パックマンとマッピーのついたエコーはがきをそれぞれ700万枚、合わせて1,400万枚ほど発行した。このエコーはがきを未使用で何枚持っているか、でナムコマニア度がはかれる。



エチケット【étiquette】（仏）名ⅰ敵キャラクターが弾を撃つときは1度止まるか、弾の撃ち出し口を開いて見せなくてはいけない。ⅱプレイ上ミスが発生したときは、何によるミスなのかをプレイヤーに明示しなくてはならない。ⅲプレイ中、ミスをしたとしても、さも「マシンがいけないんだ」といわんばかりにレバーをガチャガチャやったり、筐体をドツいたりしてはいけない。ⅳゲームのコントローラーを（とくに「焼きそばソース」などで）汚損してはならない。

エッチピー【HP】名……もしもし、これは「ヒットポイント」と読むんですが……。(→ヒットポイント)

エッドール名ボスコニアンにおけるミサイルのタイプの1つ。敵基地中心部から、シェルターが全開したとき発射される他、高次ラウンドでは編隊としても登場する。他のタイプのミサイルよりもいくぶん速い。

エナジーエンプティ【Energy empty】声サンダーセプターのアナウンス。「エネルギー残量わずか」の意。

エヌジー【NG】名「Namco Games」というこじつけもできるが「NG」の正確な由来はわからない。現在ナムコが毎月、たいてい25日すぎに発行するコミュニケーションマガジン。ゲームマシンメーカー発行のため、いわゆるファンジンとは区別される。創刊当時は季刊であったが、企業努力で月刊化された。ナムコ直営店に置いてある他、各種イベントの際頒布される。しかし、流通には地方格差も大きい。創刊号、2号（絶版）などは当時、その存在すら知るものも少なかったため、今となっては超希少価値である。（ちなみに創刊号はゼビウスの特集、2号はマッピー特集だった）。以前は読者の投稿欄が多くて「ナムコファンの登龍門」的な趣があったが、月刊以後、企業 PR に押されて宣伝くささが残るのが少し気になる。


▶創刊号と最新号

――トーク【――talk】图NG が季刊だった古き良き時代の、みんなのおはがきのコーナー。現在の「元気新聞の雑貨屋」に等しく、主宰者はコイモにマッコウ。

エネルギーカプセル【energy capsule】キャラ名ホワイトサンダーセプターがくれる救援物資。サンダーセプターⅡのコマンド１でエネルギー残量が少なくなると、終わり少し前の、ロッドが６本並んだあたりで手に入る。補充されるのはエネルギーメーター３ゲージ分（フルゲージの約1/10）で、上手な人には与えられない。もちろん上手にプレイしたほうが結果がよいのだが。

エフィラキャラ名バラデュークのモンスター。オクティの第２幼生、つまり子供。天井に張りついた砲台のようなもの。自分が向いている方向からファイターが近付くと弾を吐く。弾を吐かないギリィオクティにも、エフィラの頃があったのだろうか。関心あるところではある。

エフエムおんげん【FM 音源】图皆さんもご存知のとおり、「音」の正体は「音波」、すなわち空気を媒質として進む「波」である。「波」の正体はその波の「振幅」、「周波数（波長）」、「波形」の３要素を知ることで明らかにできる。「音」の世界においては、この３要素をとくに「音量」、「音程」、「音色」と呼ぶ。さて、電子回路で「音」をつくることを考えよう。音量を上げるには出力を上げればよい。音程を上げるのも要は電圧調整である。しかし音色、つまり波形となるとそうはいかない。これまで、パソコンその他の音源といえば、やくたいもないブザーが入ってるぐらいなもので、単一音程のそのブザーにいろいろと小技をかけていろんな高さの音を出して、それでみんなけっこう本気で喜んでいた。時は流れ、海の向こうから PSG（プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）という名の黒船がやってきた。この黒船、内部にいくつかの波形パターンを持ち、それを組み合わせたり伸ばしたり縮めたりすることでいろんな音をつくれた。また、ノイズジェネレータ（雑音発生器。さまざまな周波数の音が入りまじった音をつくって出す）を内蔵していて、「爆発音」などをつくるのにもってこいだったため、ビデオゲームにもよく用いられたし、今でも使っている。しかし、無敵を誇った PSG も、内蔵パターンの順列組み合わせ数以上の音色を創り出すことは不可能だった。人々は、この世のすべての音を出すことのできる魔法のオルゴールを渇望した。そんなある日、こんなことを考えた人がいた。「この世に存在する音の種類は無限だ。いちいちそれ用の音源を抱えるわけにはいかない。では、どうすればいいのだろう？　そうだ、確か、『任意の波形の波は、いくつかの正弦波の重ね合わせでできている』という証明を誰かがしていたはずだ。だとすれば、正弦波を出す回路とその周波数を変調する回路があれば、あとはそれを組み合わせることでどんな波形、いや、どんな音色だって鳴らせることになる!!」かくしてこの思想のもとに、従前のものより数段も柔軟なサウンドチップが完成した。さまざまな音色をつくるために正弦波の周波数変調（Frequency Modulation）を行っていることから、これを FM 音源と呼ぶ。とりわけ FM 音源が得意なものに、ピアノの音やストリングスの音、ベル、チャイムの音などがある。ところが、である。たしかに FM 音源はいろいろな音色をつくることができる。しかし、この世の音は、すべて一定の音色によっているわけではないのである。人間の発する「あ」の音色と「い」の音色が異なることは、誰だって知っている。そして、FM 音源というアーキテクチャ、小なるものを集めて大なるものをつくりあげる方針であるため、１つの音色をつくるための情報が、えらく多いのだ。「5」を集めて「10」をなすときの管理単位は２つだが、これが「1」になると一挙に10個に増えるのと同じである。よって、FM 音源はある一定の音色のさまざまな音程の音を出すのに用い、たとえば人間の声を喋らせたいときは、ADPCM（Adaptive Differential Pulse Code Modulation）などの音声合成を使う、というよう

になっている。

エミちゃん [人名]→佐藤恵美子

エムアイエムディー・システム【MIMD system】[名]1つのビデオゲームの内部処理に複数個のCPUを使ったアーキテクチャー。より高度、複雑な処理が高速にできるのが利点。ナムコ・ビデオゲームではギャラガがそのはしりであり、一番激しいところではCPU 7個を使ったゲームもある（さぁ何でしょうね？）（じきにわかるよ）。もっとも、CPUのポテンシャルは年、いや月を追って高度化し、あらゆるデマンドに応えられるようになっているため、最近はまた1ゲーム1個になってきているようである。

エムシーろくはちまるく【MC6809】[名]デバイス会社界の良心、モトローラ社の8/16ビットCP…いやMPU（Micro Processing Unit。CPUとほぼ同じことなんですが、モトローラ社のCPUをMPUといわない奴はモグリだといわれますので）。最近のビデオゲームへの応用例が多い。

エムシーろくはちまるまるまる【MC68000】[名]ちゃんと「ＭＣ６８０００（エムシーろくまんはっせん）」を引け！　このモグリ!!

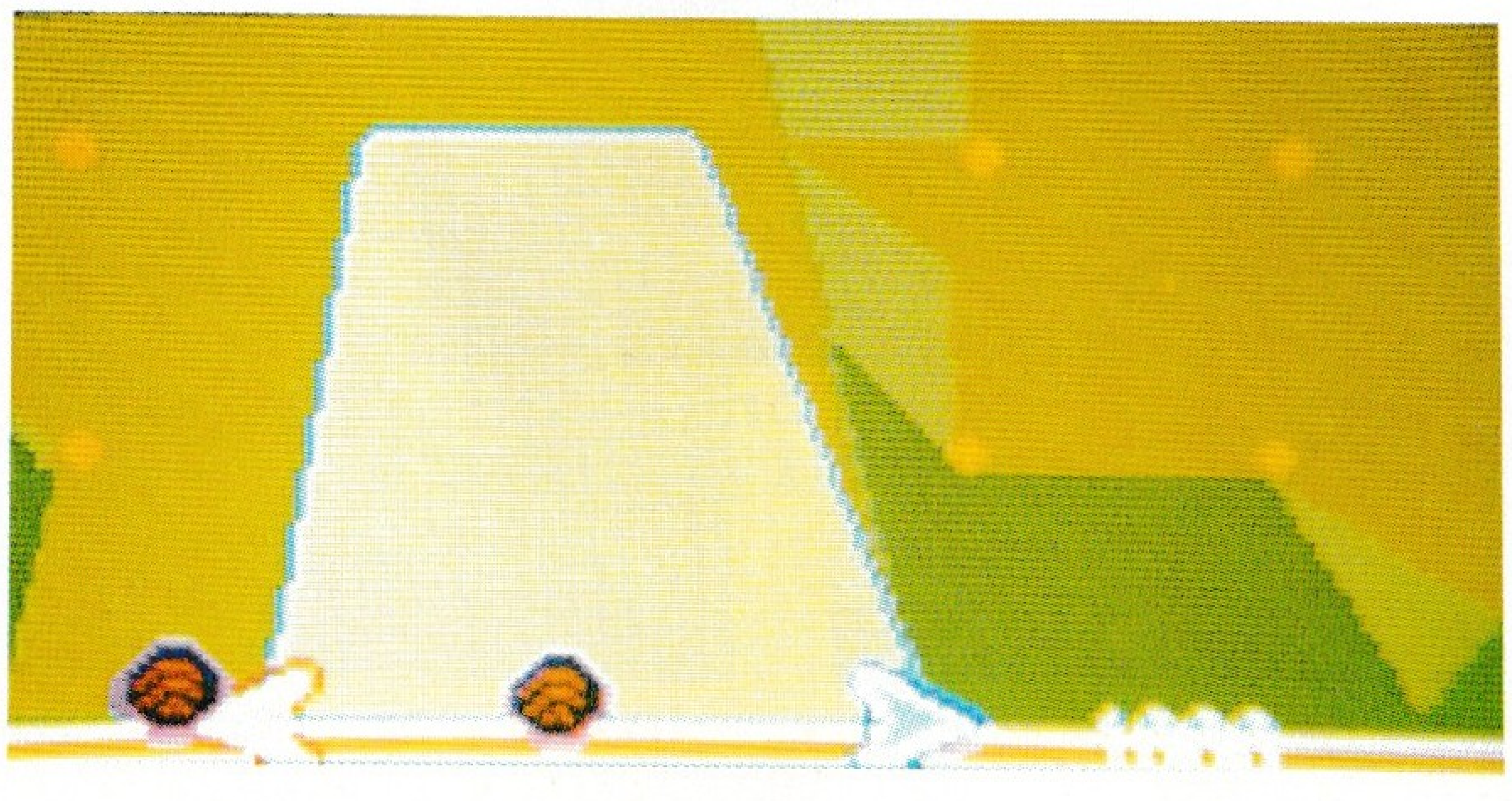
エムシーろくまんはっせん【MC68000】[名]モトローラ社の16/32ビットMPU。リブル・ラブルをはじめ、ビデオゲームへの応用例は多い。メインCPUとして鎮座ましましていることも、控え目に雑務についていることもあるが、なにせ身長32ピン（64ピンが2列に並んでいる）のあの図体であるから、どこにいてもすぐにばれてしまうのである。ただし、でかい石を何でも68000だと思うのはやめたほうがいい。68000には、DMAC・63450という双子の兄弟がいるのだ。

エリア【area】[名]ゼビウス、ドラゴンスピリットにおける画面数の概念。

エレファントヘッド【elephant head】[キャラ名]ブラスターヘッドの一種。装着すると、前方（上方）から流れて来ていた星が左右に流れ始め、ギャプラスの動きが遅くなる。なお、ビーンカード、その他のキャラクターの速度は変わらない。また、ときどき異様に素早いギャプラスが飛んで来ることもある。状況により、フ○○ターが○○することも。好みにもよるが、エイリアンの速さと敵ミサイルの速さがかみ合わないため非常にやりにくい、と感じる人もいるようである。

エレメカ【elemecha; electromechanical game】[名]「機械的部分の多いエレクトロメカニカルなゲーム。ビデオゲームに比べ固定されないので、それだけ自由な発想から奇抜でおもしろいゲームがつくられる。」（「NG」1983年第3号より）「エレクトロメカニカルなゲーム」じゃ、全然説明になってねーよ。ですから、ノックダウンやおかし大作戦を見て、「あー、こんなものか」と思ってください。

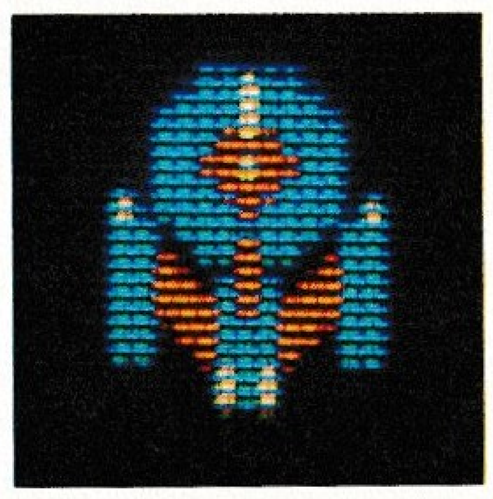
えんかくバシシ【遠隔――】【――bashishi】[現象名]リブル・ラブルにおいては、外周の1辺のみを使ってキャラクターを囲んでもよい。その際には外周がリブル・ラブルのラインと同じ役割を果たしていることになる。しかし、いちいちⓘ外周を使わないバシシの場合　ⓘⓘ外周を使ったバシシの場合、と分けて処理すると非常に手間がかかる。するとただでさえジョブの重い、このゲームのハードウェアが死んでしまうので、「バシシしたときには、どこの外周もラインの機能をさせる」ことにする。そうすると、外周と交差するシェアーやトプカプに対してとても有利になる。これらが外周にのっかったときに、空バシシでも何でもすれば、上記の理由によりバシシしたことになるわけである。これが「遠隔バシシ」。これを応用して、じかには1匹もトプカプをバシシしないで奇跡を起こそうとしたプレイヤーもいたようである。さて、結果はどうだったのだろう。



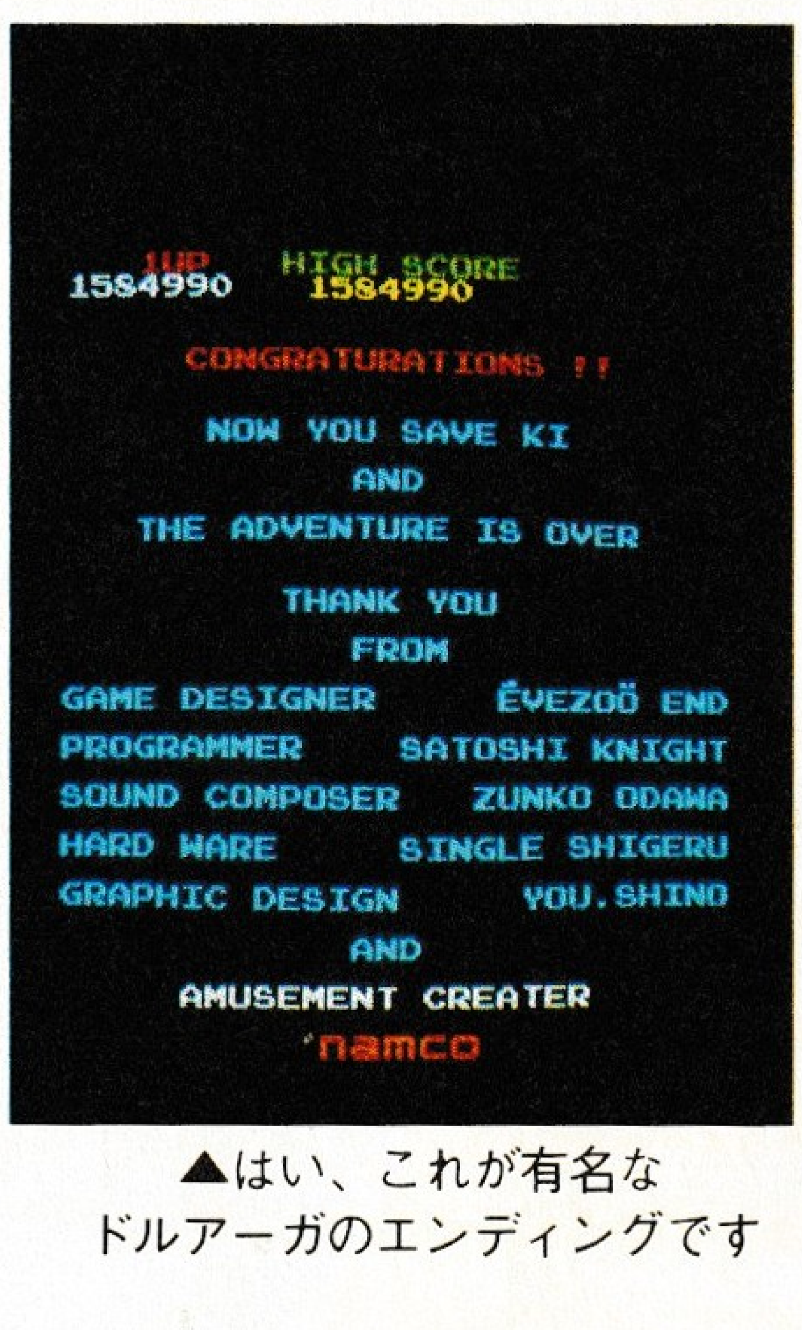
◀シェアーが「1000」になったところ。

えんどうまさのぶ【遠藤雅伸】[人名]元祖ゲームデザイナー。株式会社ナムコ開発一課入社当時、計画途上にあったゲーム「シャイアン」をリモデル、現在のゼビウスに仕立てた張本人。この際「ファードラウト」という小説を書いている。おりからのゼビウス人気で一躍有名人となり、「LOG IN」「MSX magazine」のようなコンピュータ誌から、その他さまざまな一般誌や、はてはあの「You」(NHK 教育)にまで登場した。全国から集まる隠れキャラクター・隠れストーリーの存在に関係する質問に対し、ひたすら「なるようになる」で押し切ったいけずであり、ゼビウス発売直後にフラッとゲームセンターにやって来ていきなり70万点出し、ちゃっかり記念品もらって帰ったエピソードもある。現在は独立し、ゲームスタジオ社長。なお、彼が関係したゲームのスタッフ紹介画面によく出てくる「EVEZOO」は、正確には「ĒVEZOÖ」と書き、「エブゾーオ」と読む。グロブダーのときにいたっては、これを正確に表記したいがためだけに、わざわざ「¯」と「¨」を文字登録させてしまったのだから、わがままな人物とはいえるかもしれない。

エンタープライズ【enterprise】[キャラ名]ギャラガのチャレンジングステージ専用キャラクター・その3。なるほど形が例の NCC-1701・USS エンタープライズにそっくりだが、色が似てない。こーゆー不徹底はよくない、と思う。

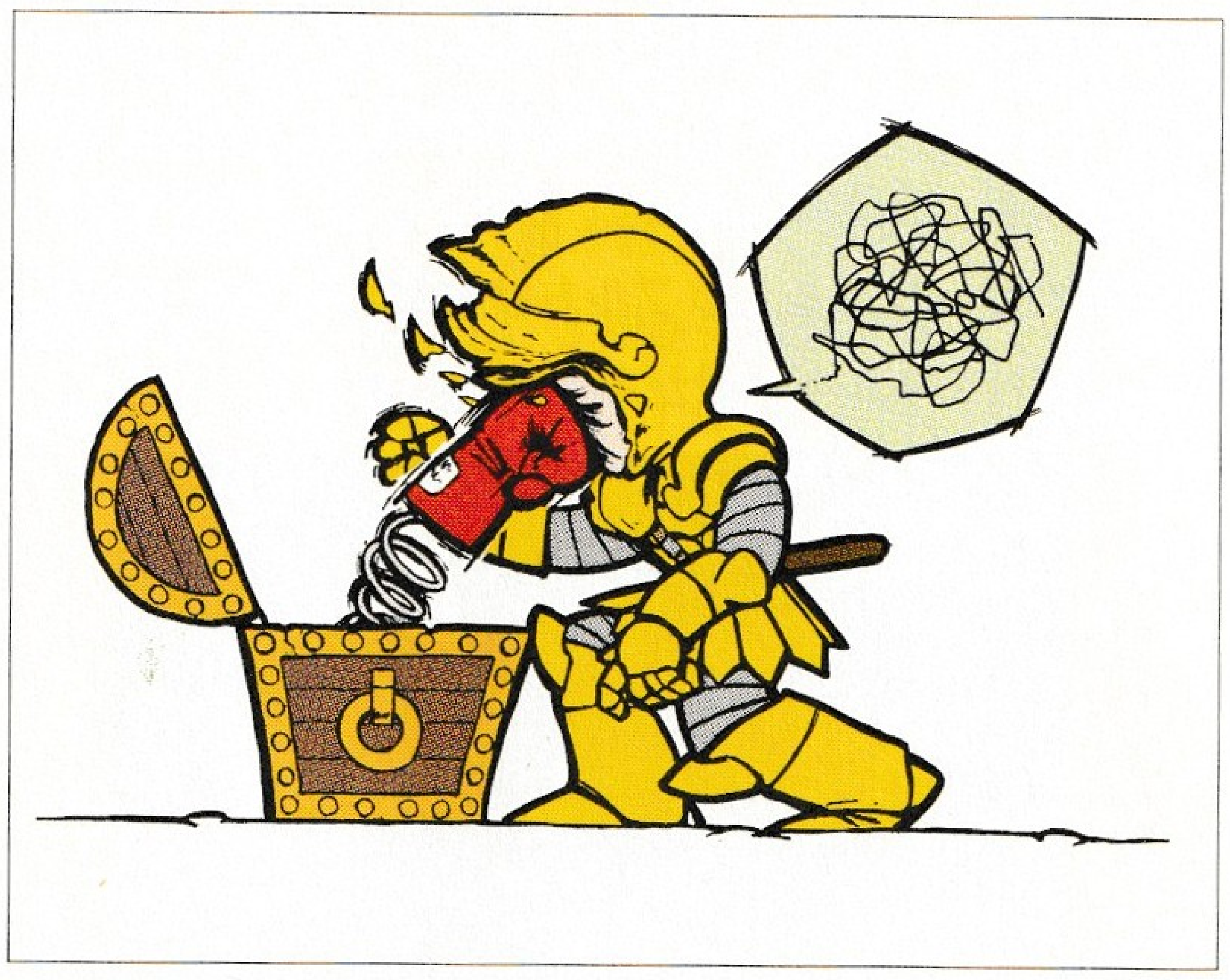


エンディングメッセージ【ending message】[名]最近のゲーマーがうまいのか、ゲームデザイナーがへたくそなのか、ときどき、ほとんど終わりそうにないゲームが登場することがある。本来、メーカーとしてはプレイヤーの回転率が高いほうがよいのに、「1日中稼動して肝心の稼ぎは2、3百円」ということにもなる。よって同じパターンの繰り返しになりやすいゲームなどは、ある程度の点、または場面の進行で自動的にゲームを終了させることがある。しかし、何の説明もなくいきなり「GAME OVER」なんてやったらプレイヤーは怒ってしまうので「参りました。一本とられました。貴方は天才です。これ以上続けられますと私が稼げなくなるのでどうかこのへんでご勘弁を」ということを伝えたうえでゲームを終わらせる必要がある。このときのメッセージ画面がエンディングメッセージである。古くはドンキーコングやギャラクシーウォーズの「GIVE UP」が知られていた。もっとも、最近は終わりのあるゲーム(たとえばカイを助けると終わる、ドルアーガの塔)が流行なため、その最後に出される「おめでとう」メッセージもエンディングメッセージの一派である。(なお「ドルアーガ」のメッセージ中の“CONGRATURATIONS!”は有名なミス)。



▲はい、これが有名な
ドルアーガのエンディングです

エンプティーボックス【empty box】名空箱。ドルアーガの塔、56階のトレジャー・ボックスの中身が何もないことからきている。



えんまく【煙幕】キャラ名→スモークスクリーン

お

おいかけアカベイ【Oikake Akabei】キャラ名→アカベイ

おいでおいで名ホッピングマッピーもマッピーと同じく、1つの面には同一のターゲットが2つずつ置いてある。マッピーでは、片方を取るともう片方は点滅したが、ホッピングマッピーでは、2パターン書き換えで「おいでおいで」をする。どちらも、続けて取ると得点が2倍、3倍……となっていくが、細かい点で多少の違いがある。フローチャートにしてみたので、その違いを探し出してほしい。(→p35)

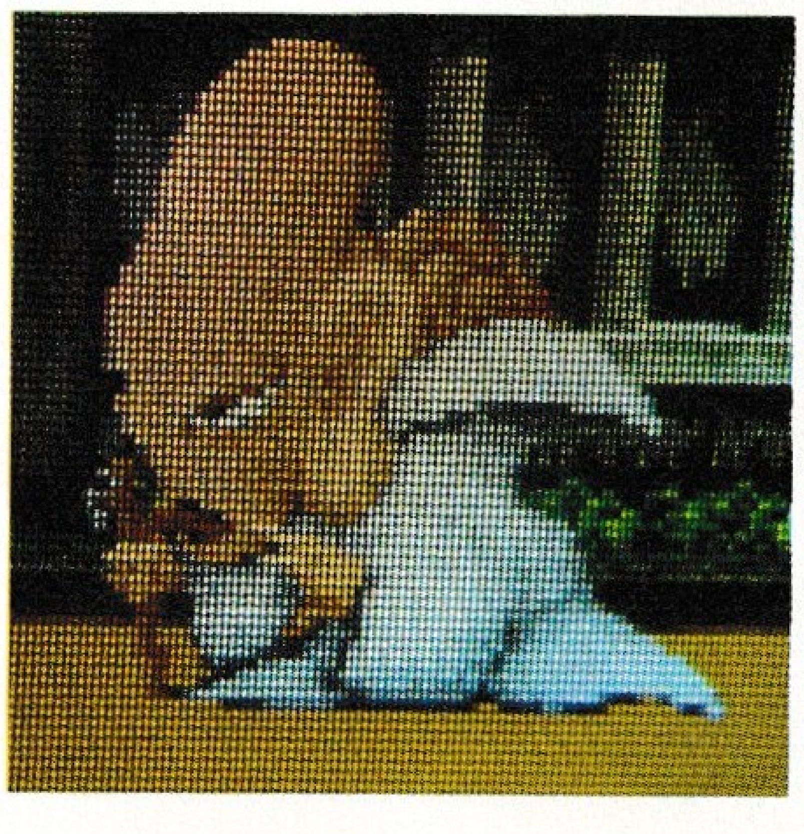
おうキャラ名ファミリースタジアム・ガイアンツの代打要員。「くろまて」のコピーと思って、まあ差し支えない。ホームランを打てるほどの長打力があるため、たいてい早々に誰かの代打で登場し、そのままいすわる「準スタメン」である。

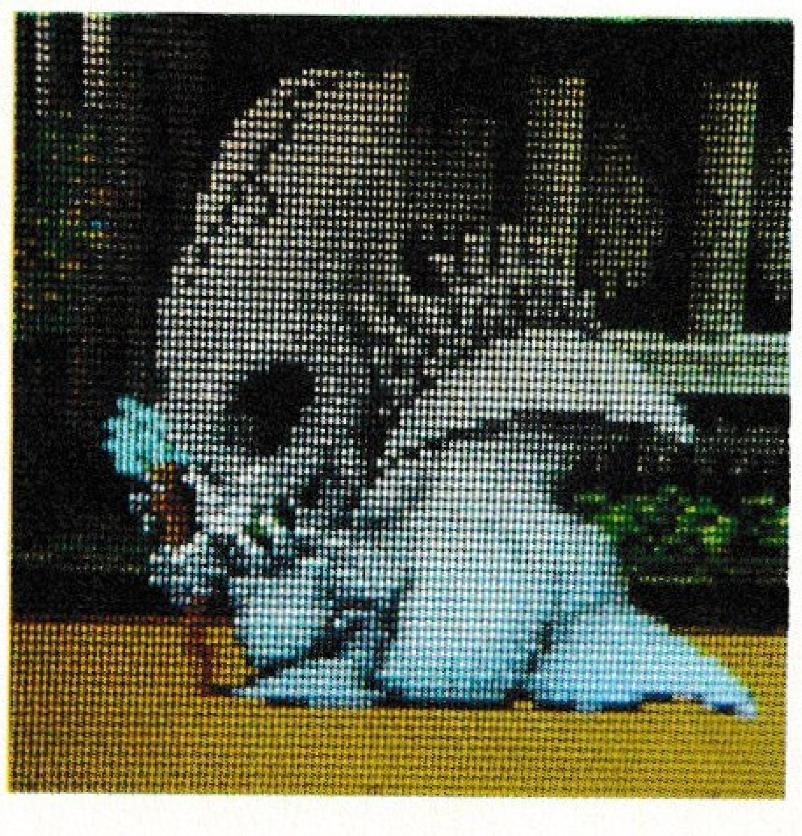
おういてなおかくしゃく【おういてなお矍鑠】慣老人の元気盛んな様子。「おう」の打棒には目を見はるものがありますなぁ。

おうち【お家】キャラ名→風船①

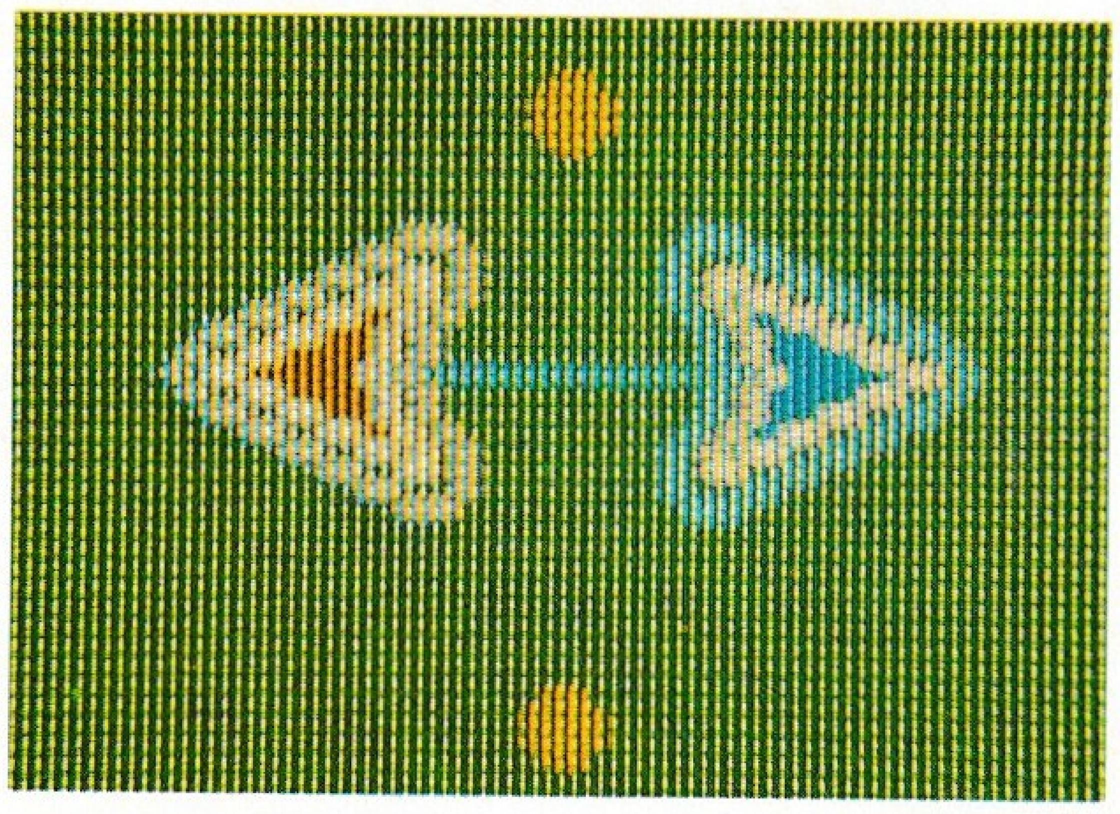
おおかみ【狼】キャラ名源平討魔伝の敵キャラ。ガオガオ言いながら口をガバッと開けて襲ってくる様子は、ちょっとは笑えるものがある。ところで「赤犬は食うとウマイ」と申しますが、「赤い狼」ってのもやっぱり食うとウマイんでしょおか。

おおにゅうどう【大入道】キャラ名妖怪道中記に登場するこのキャラクターを見て、「あ、『プリンプリン物語』のルチ将軍だ」と思った君はもうすっかり「いい年」です。





オーバーチャージ【overcharge】名リブル・ラブルのゲーム画面の外端にはエネルギーゲージがある。エネルギーが少なくなるとアラームが鳴り、なくなるとミスになる。それではエネルギーが多くなるとどうなるだろう？　一定量以上エネルギーがたまると、そのほとばしる力がリブル・ラブルを活性化させ、無敵にしてくれるのである。この状態をオーバーチャージという。(なお、英単語の「overcharge」は「充電超過」の意味である)。オーバーチャージ中は、サンバ風の BGM がなにやら空っとぼけた音楽に変わり、リブル・ラブルもひとまわり大きくなる。なお、この状態のうちにそのシーズンを終えると、残りエネルギー量がボーナスになる。



おおはしてるこ【大橋照子】人名その昔（昔といってもつい数年前）「大橋照子のラジオはアメリカン」(ラジアメ）の DJ をやっていたおばさん（いや失礼)。江川だ掛布だと言っているうち、金田正一も通り越してしまった。もはやクロマティも時間の問題である。声で若造りするという得意技を持ち、だまされた純心（ばか）なリスナーも多かったと聞く。現実は2人の子持ち。今は夫のつごうでサンフランシスコに在住している。

おおむかで【大百足】キャラ名源平討魔伝の敵キャラ。体は黒く、赤い足を動かして地面をのたくる姿はやはり不気味なものがある。しかも、最大で景清の身の丈の軽く数倍はある。とすれば全長十数m！　夜中にやぶの中からこんなでかいムカデが出てきたら、まず10人に9人はショック死することだろう。景清の肝っ玉の太さには驚かされるばかりだ。斬ると毒キノコに化ける。



オールライツリザーブド【All rights reserved】文禁転載、全権所有。
「出版社の許可なくして本書の全部または一部を転載することはできません。いかなるアイデア、コンセプトなりとも本書からパクった人は、ホイチョイ・プロとダイヤモンド社が生かしておきません。」(ホイチョイ・プロダクション著・「OTV」～ダイヤモンド社刊～より)

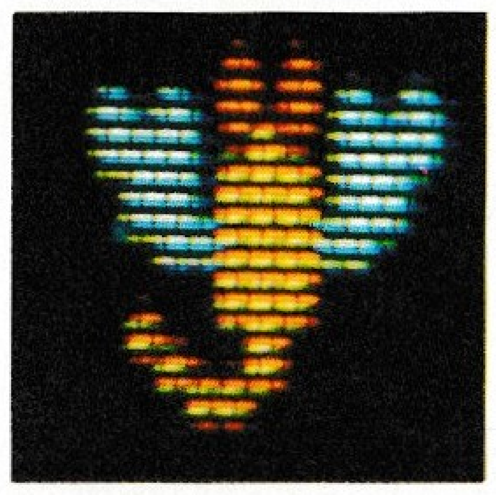
おかしだいさくせん【おかし大作戦】エレ名究極的にはもぐら叩きであるが、その中にやれダイエットの、やれエステティックのと、容姿体重を気にする女性心理の投射的適応機制の相乗効果を



狙ったニクい名作。今や従来の「もぐら叩き」に完全にとって代わった感がある。つい最近、フジテレビ系「さんまのまんま」の番組中に、「まんまタタキ」なるゲームが登場して明石家さんまが遊んでいたが、あれはおかし大作戦にまんまをかぶせたものだったりするのだ。1981年製作。

おかだ キャラ名 ファミリースタジアム・タイタンズの「アホのおかだ」である。でも、なんで「おかだ」は「アホのおかだ」なんでしょうか？　誰か教えてください。

オガワムシ キャラ名 分身ギャラガ・その１。３機直列攻撃でやってくる。全滅すると1,000pts.「オガワムシ」なる虫がいるのか、オガワなる人物に「ムシ」が付いたのかはいまだ不明。

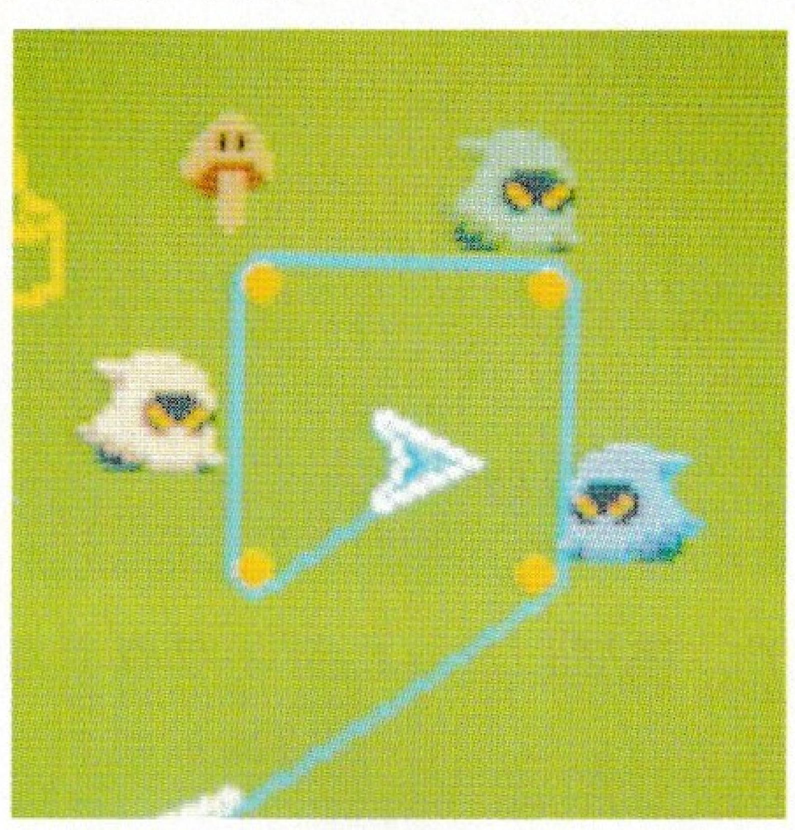


オクティ キャラ名 バラデュークのキャラクター。たこ（オクトパス）に似ている。これ自身、十分に不気味だが、それに飽き足らず、どんどん不気味なものを生みだしてくる。波動銃で撃たれるたびに色がどんどん不気味に変わり、最後にはカプセルを残して爆裂する。

オクティキング【Octy King】キャラ名 バラデュークのモンスター。見てのとおり、オクティの王様。口からは同時に３発の弾を吐く。目玉を撃ってもときどき動きが止まるだけで倒すことができないので、パニックに陥る者も多かった。オクティ・キングのやっつけ方は、ⅰ目玉を撃つⅱ動きが止まったら、「〽おわんの舟に箸の櫂…」と歌いながら○から△□に入るⅲひたすら波動銃を撃つ。しかるのち、オクティ・キングの目玉が充血してきたら成功。その後エンディングとなる。これがなかなかに！？ものである。ⅰファイターが女の子であった……ような演出をしながらメッセージには「MAN」とある。ⅱ最上段に「OTSUKARE SAMA!!」と表示されるが、慣れないうちはこれを「オツケア　セーマ」と英語読みしてしまうⅲメッセージをイヤミに訳すと——

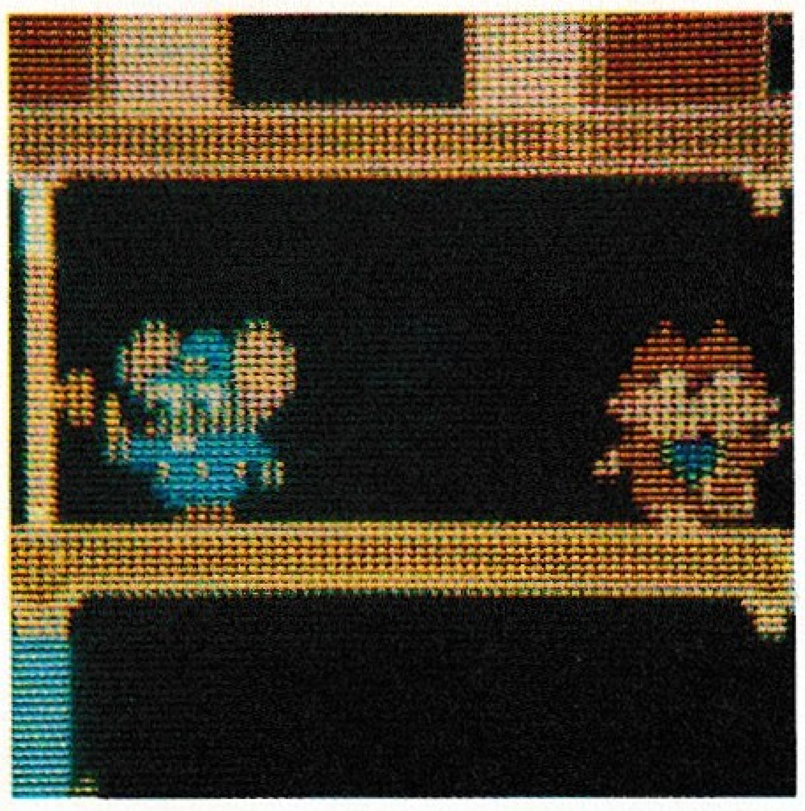
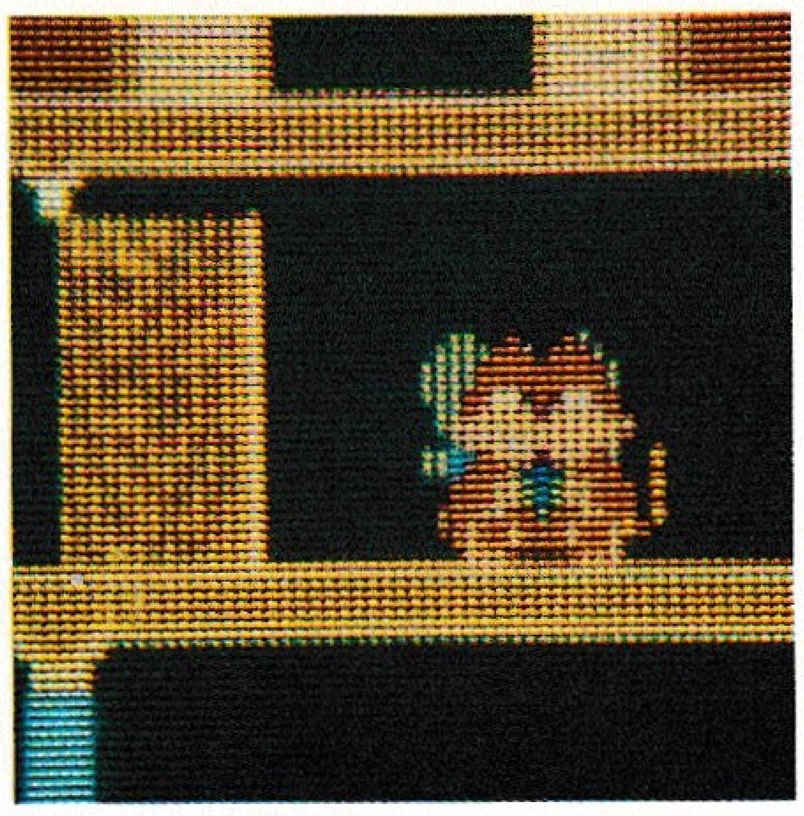
「あなたは一番敵でないものを破壊した。あなたはパケット星では勇者です。○人の死んだファイターが、○万点と交換された」……

おくのいんにげ【「奥の院」逃げ】テク名 チャイニーズホブリンはⅰラブルのみを追ってくる。ⅱラインを乗り越えては来ない、という性質を持っている。だから、ラブルのまわりにラインを巻いてしまうとまず安全といえる。これを奥の院逃げというが、これはいわゆるろう城と同じであるから、兵糧（エネルギー）の蓄えなしに行うと、自分がばかを見ることになる。



おくらいり【お蔵入り】図 ①メモリのつごうで、せっかくつくったキャラクターが入れられなくなること。この場合にかぎり、「ボツ」ともいう。②営業のつごうで、せっかく立てた企画が立ち消えになること。この場合にかぎり、「ポシャり」ともいう。

おすわりニャームコ【——Nyamco】現象名 ニャームコはドアにはじかれると後ろ向きになって気絶するが、マッピーがショルダータックル（→ターボマッピー）をかけた場合はニャームコは正面を向いておすわりする。これを「おすわりニャームコ」という。

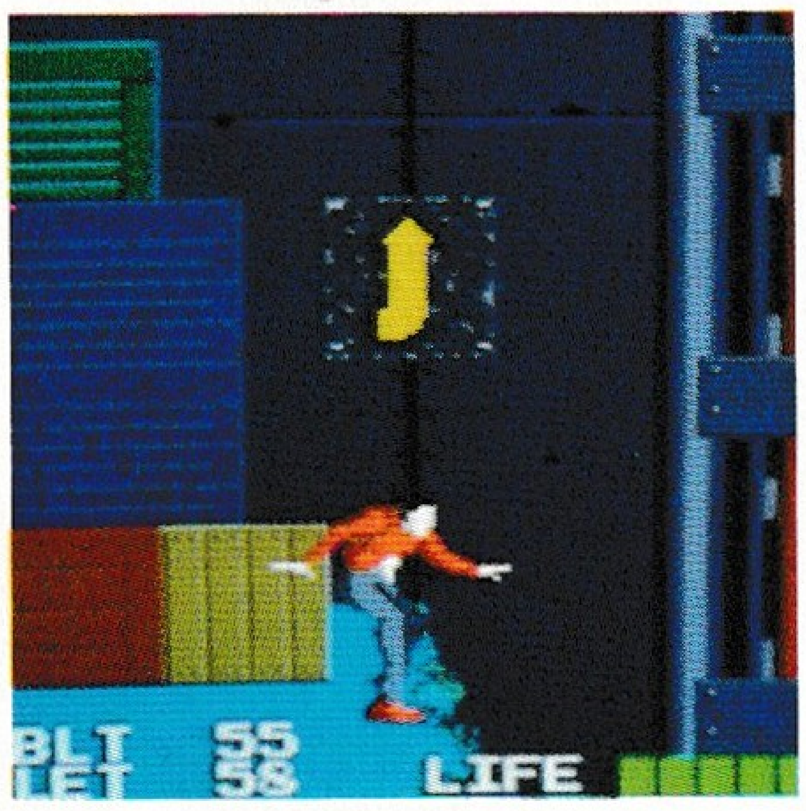
おそまつくんダービー【おそ松くん――】【――Derby】[エレ名]初期のエレメカ。ナムコでは初のキャラクター製品といわれている。(「おそ松くん」というのは赤塚不二夫の漫画の中のキャラクター。もしかすると知らない人もいるかもしれないので念のため)。1965年製作。



おちあい[キャラ名]「三冠王」「マスコミ嫌い」「1億円プレイヤー」「奥さんコワい」と、およそ「敬称」には困らない人である。ファミリースタジアム・フーズフーズの3番打者。リーグ1の打率、.364を誇る彼がなぜ4番でないのかは、われら俗人にはけっしてはかりしれない。

おちる【落ちる】[動タ上一]プレイヤーキャラクターが、画面下端から外に飛び出ること。たいていの場合、ミスとなる。

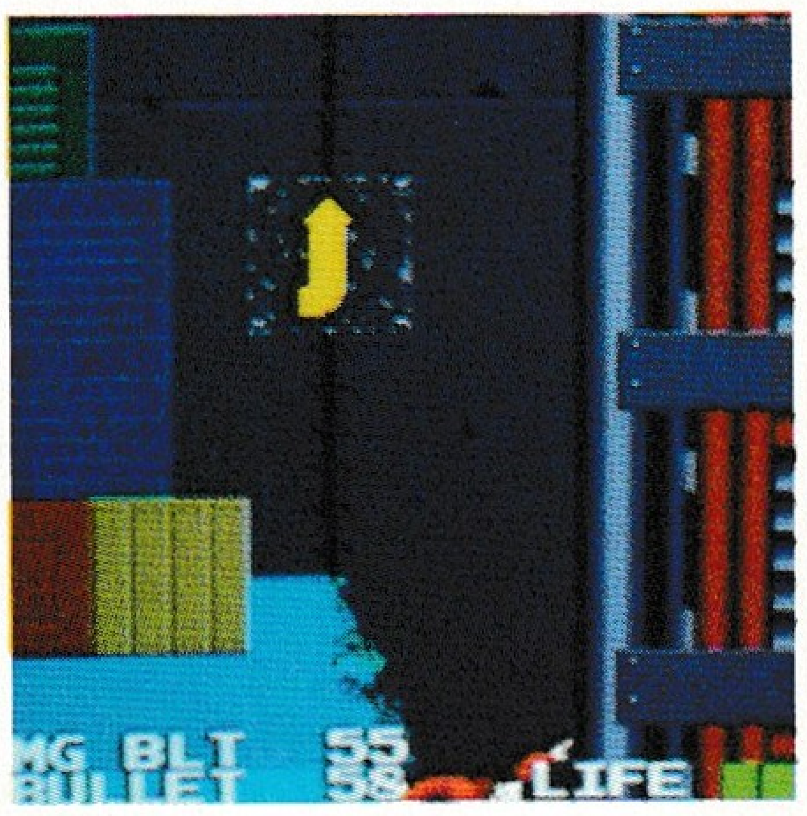
▶おっとっと



▶うわっ!



▶ずぶぶぶ……



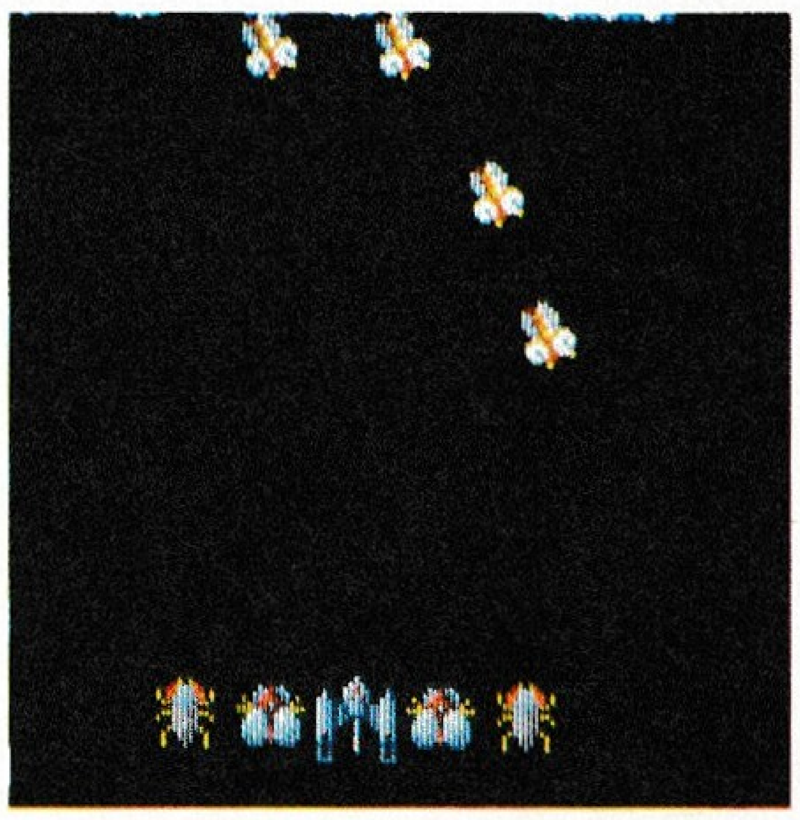
オットット[現象名]ディグダグⅡで、島崩しをしたディグダグがガケっぷちに立たされた状態。島のあるほうにレバーを倒して復帰するが、立っている場所が島のカドっこだったりすると悲惨である。

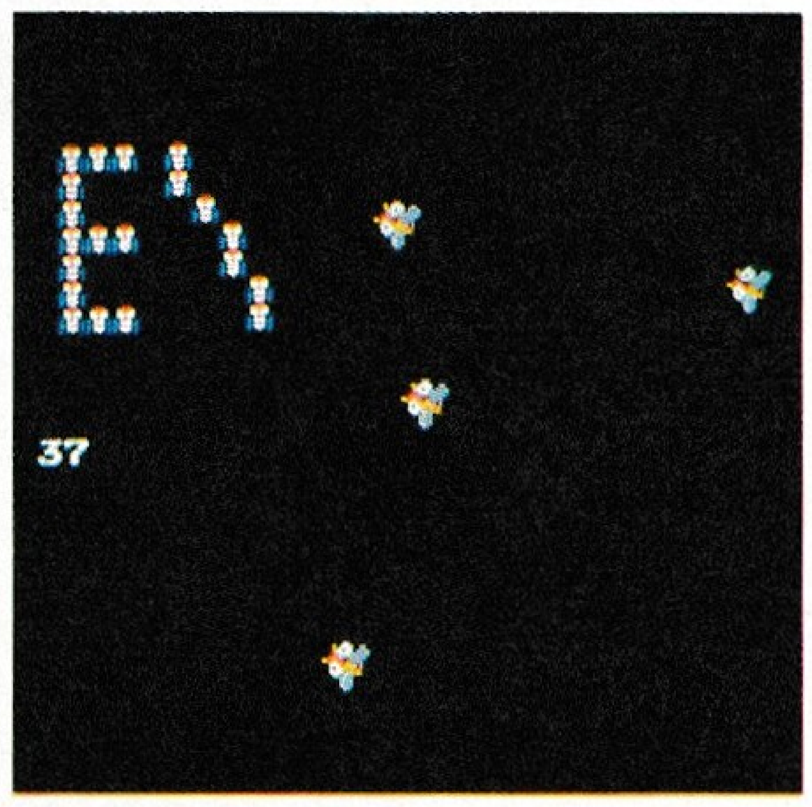


おてだま【お手玉】[現象名]ギャプラスのファイターは、その左右にギャプラスをくっつけることができる。すると横1列に弾幕を張ることができる。するとチャレンジングステージなどの、左右に動いては弾を撃つ必要のあるときは、その利点により、ほとんど移動しなくてもよくなる。それではたくさんのギャプラスを味方につけると……予想のとおり、左右の移動範囲を弾幕が完全に包括してし

まい、いちいち動かなくてもただミサイルを撃つだけで敵に弾を当て続けることができる。この際、敵の左右に振れながら落ちてくるさまが、あたかもお手玉のそれのようなのでこう呼ばれている。実用上はファイターがノーマルのミサイルのときは5匹、デュアルミサイルのときは4匹以上のギャプラスをつけるとお手玉ができる。(慎重に行うと、ノーマル/4匹でも可能ではある) なお、「ともかく撃つだけでいいんだから」と思ってつい撃ち過ぎると、「お手玉」になるはずのギャプラスがあちらへこちらへと散らばってしまい、「お手玉」どころか「噴水」になってしまうので注意したい。

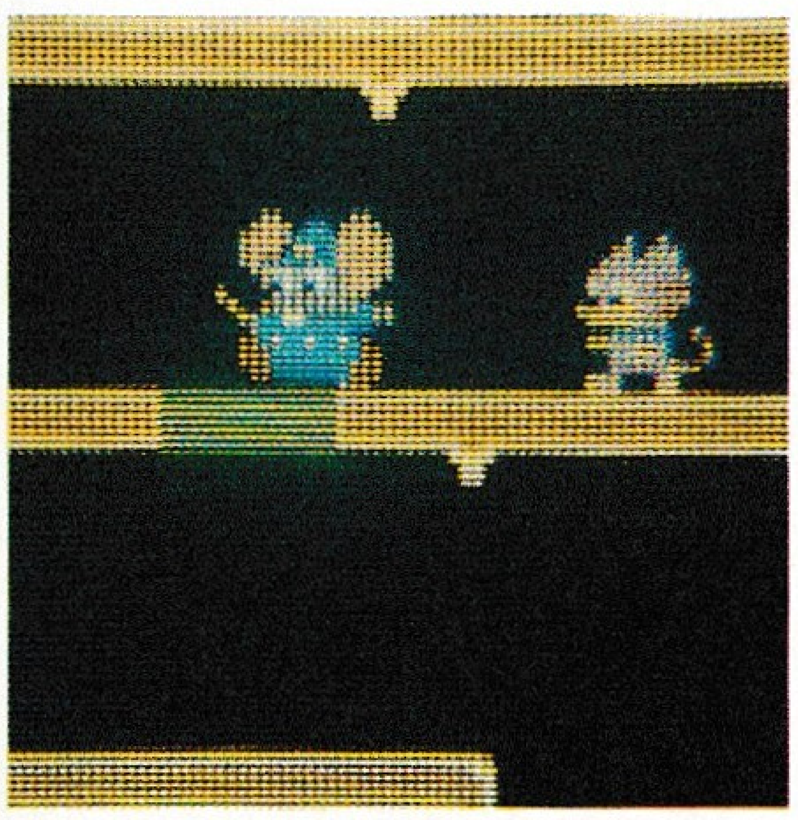
▶見事「お手玉」

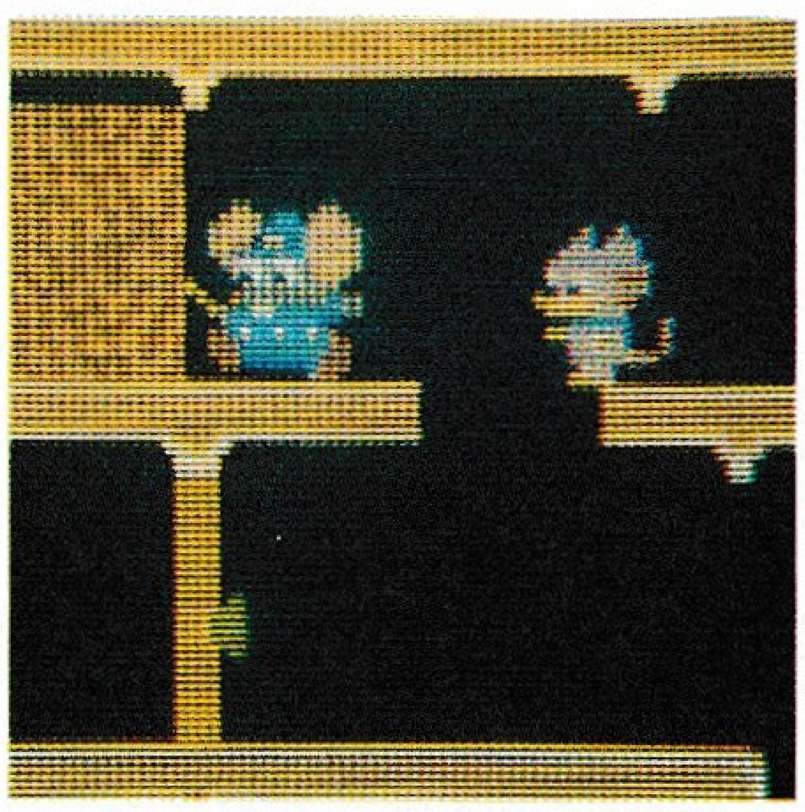


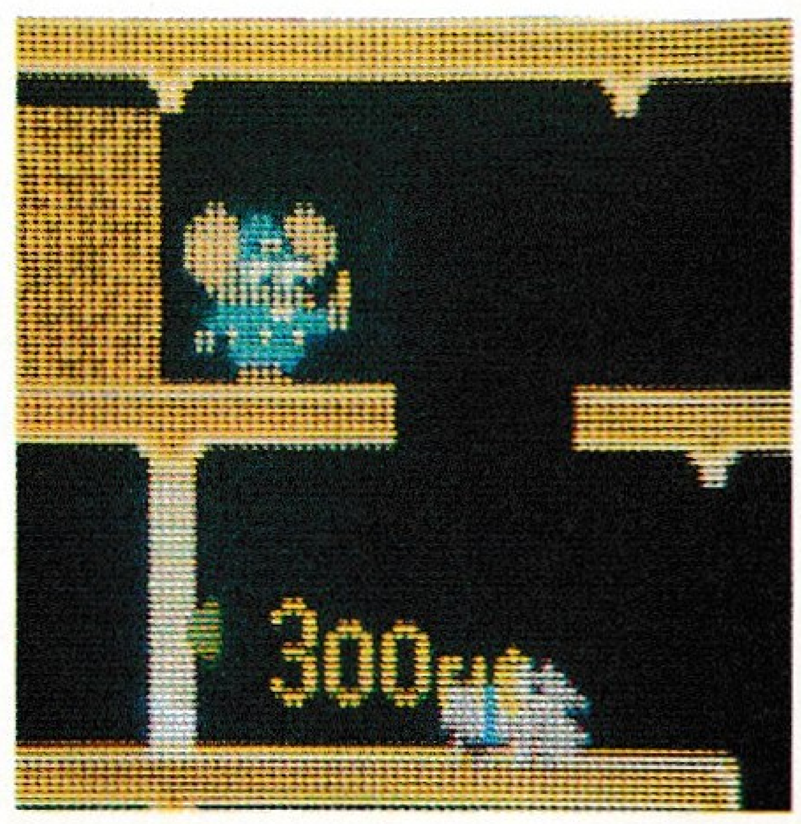


◀あはれ「噴水」

おとしあな【落とし穴】[キャラ名]マッピーのキャラクター。12〜14……ラウンドに2箇所存在する。マッピーが上を通過すると穴があき、そこを①ニャームコが通って落ちると、1,000pts、⑪ミューキーズが落ちると、1匹につき300pts、が入る。また、落とし穴は「通過」せず、「上にのっかって引き返す」と、少しの間をおいた後に穴があく(時限爆弾)。これを使うとなかなかおもしろいことが起こる。



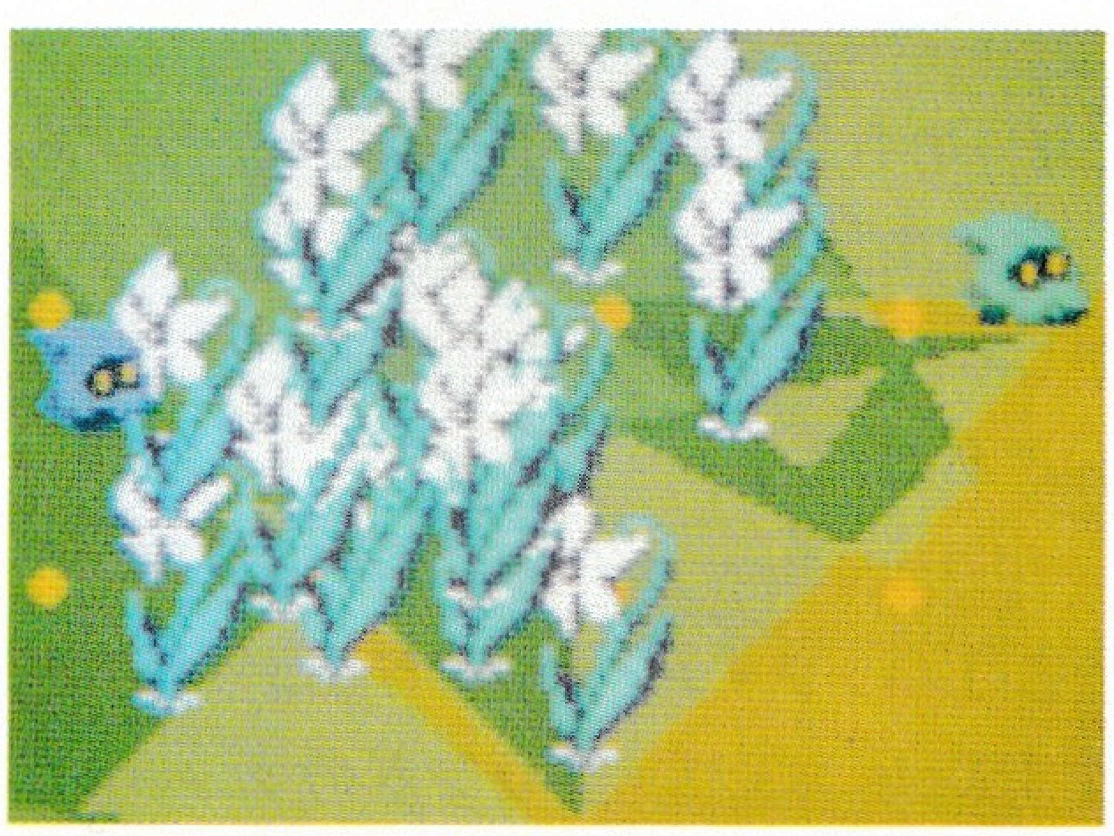




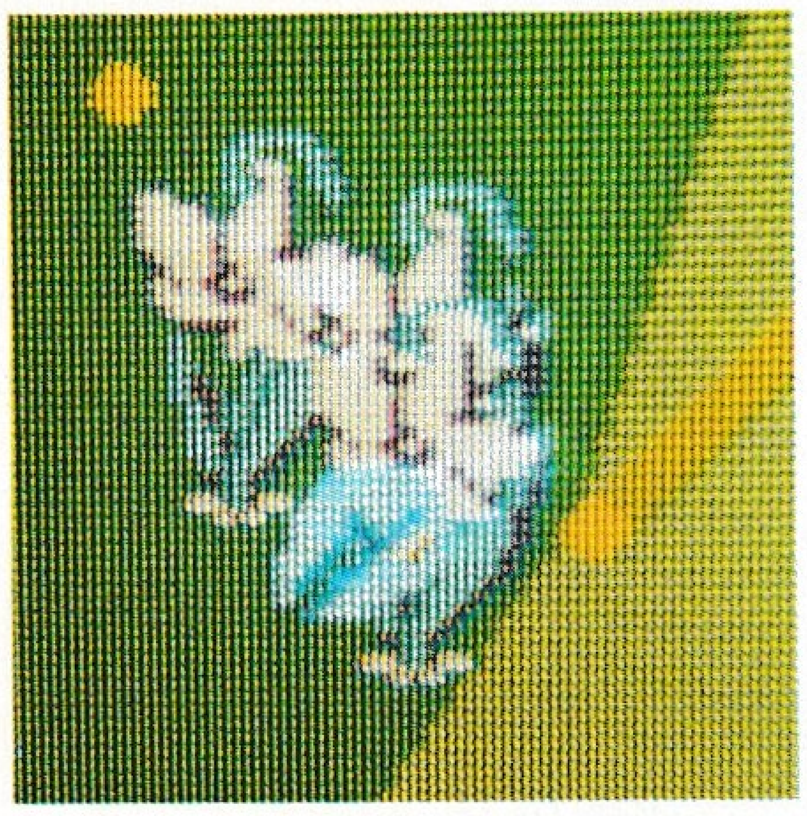
おとぼけグズタ【Otoboke Guzuta】[キャラ名]→グズタ

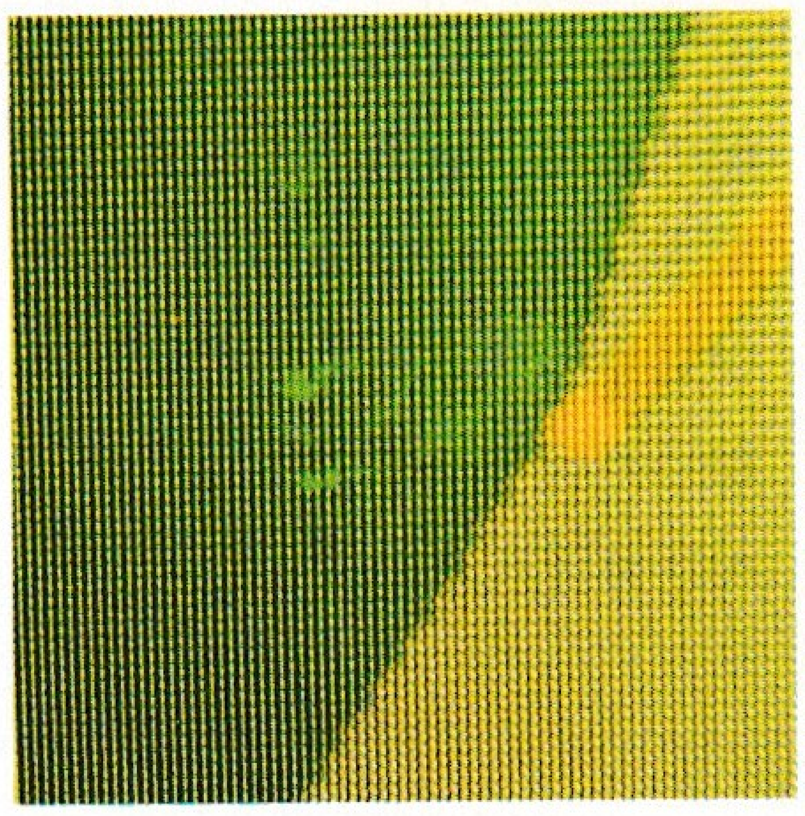
おにひめ【鬼姫】[キャラ名]源平討魔伝の敵キャラ。狭い牛車の中から何人も出現してきて景清にすがりつく。顔がよく見えないため、蛾の一種か何かのように見える。同様の敵に「なまず」「地獄車」「平安京エイリアン」がある。

おはなばたけ【お花畑】图リブル・ラブルで、植物の群生しているところ。これを持っていると、けっこう自由にエネルギーが補充できるので便利だが、あまりお花畑を大きくすると敵が見えにくくなって危険であるし、かといって小さすぎると異常事態が起こったとき、お花畑の存在自体が危うくなる。



◀お花畑。ちなみに大きなお花畑が満開になると動きが「ぞうさん」になるのだ。





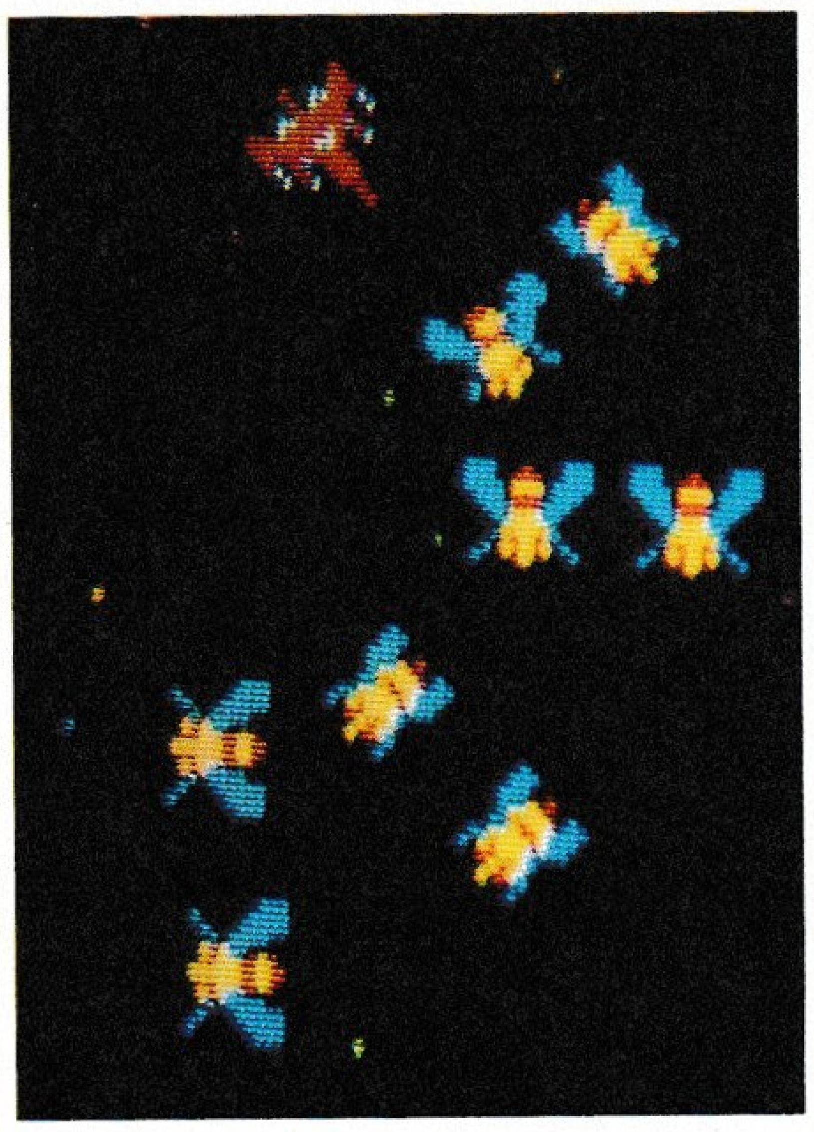
◀シェアーによる「異常事態」

おぼれるものはぷうかのとうるい【溺れる者はぷうかの盗塁】[慣]せっぱ詰まった人は、なりふりかまわず、どんな小さなものにも救いを求めること。[類]溺れる者はありたのスライディング。

おまえのちからはそんなものか【お前の力はそんなものか】[声]源平討魔伝の、安駄婆の台詞。京都には、はるか及ばないところでゲームオーバーになると、こう言ってののしってくれる。このシリーズは他に京都以降でゲームオーバーになったときの「見どころのあるやつじゃ」、京都直前での「いま一歩じゃったの」、そしてスタートしてほんの数面しか行かなかった人向け用に「情けなや」も用意されて、計4種ある。

●何だかんだいっても、命あっての物種である。弁慶には勝てないとみたあなたは戦いを避け、東へ逃げることにした。《「ひゃっひゃっひゃっひゃっひゃっ」へ》

おまけつきへんたいギャラガ【おまけ付き編隊——】【——Galaga】[名・現象名]ギャラガにおいて、捕虜となったファイターが単独攻撃をかけて画面から消えると、そのファイターは次のステージ（チャレンジングステージを除く）の一番最後の編隊の最後尾についてやってくる。この編隊を指して「おまけ付き編隊ギャラガ」という。この事実をつい忘れてしまうと、編隊を攻撃しているうちに、なにやら赤いキャラクターを攻撃して、ついつい1,000pts.を稼いでしまうのである。みんなも注意しよう。



◀しんがりからやってくるのが「おまけ」

おみこし[現象名]ナムコ開発セクションでは、これを「おみこし」という。→舞い上がる①。

おもい【重い】[形]→ぞうさん

おもカセ[名]「おもカセ」とは「おもしろカセット」のこと。ラジアメのコーナーの1つで、リスナーの送ってくる、ばかばかしくも失禁を笑じ……いやいや失笑を禁じ得ないようなカセットテープを放送するもの。昔々、「おもしろカセットベスト10」だったが、後に「ベスト5」と半分になり、今やその4割引の「ベスト3」である。

おやまあ[間・名]→あらまあ

オレンジ【orange】[キャラ名]①パックマン・ラウンド3、4のフルーツターゲット。500pts. ②パック＆パルのターゲット。150pts. ③パックランドのフルーツ。ときどき出てくる。500～2,000pts。

オレンジボックス【orange box】[キャラ名]パック＆パルの、画面中央にある橙色の部分。ここに入ると、パックマンは姿が見えなくなり、モンスターは目玉以外の部分が見えなくなる。ミスの可

能性も増えるが、このなかではモンスターのスピードが落ちるので、モンスターを引き離したいときには役立つ。

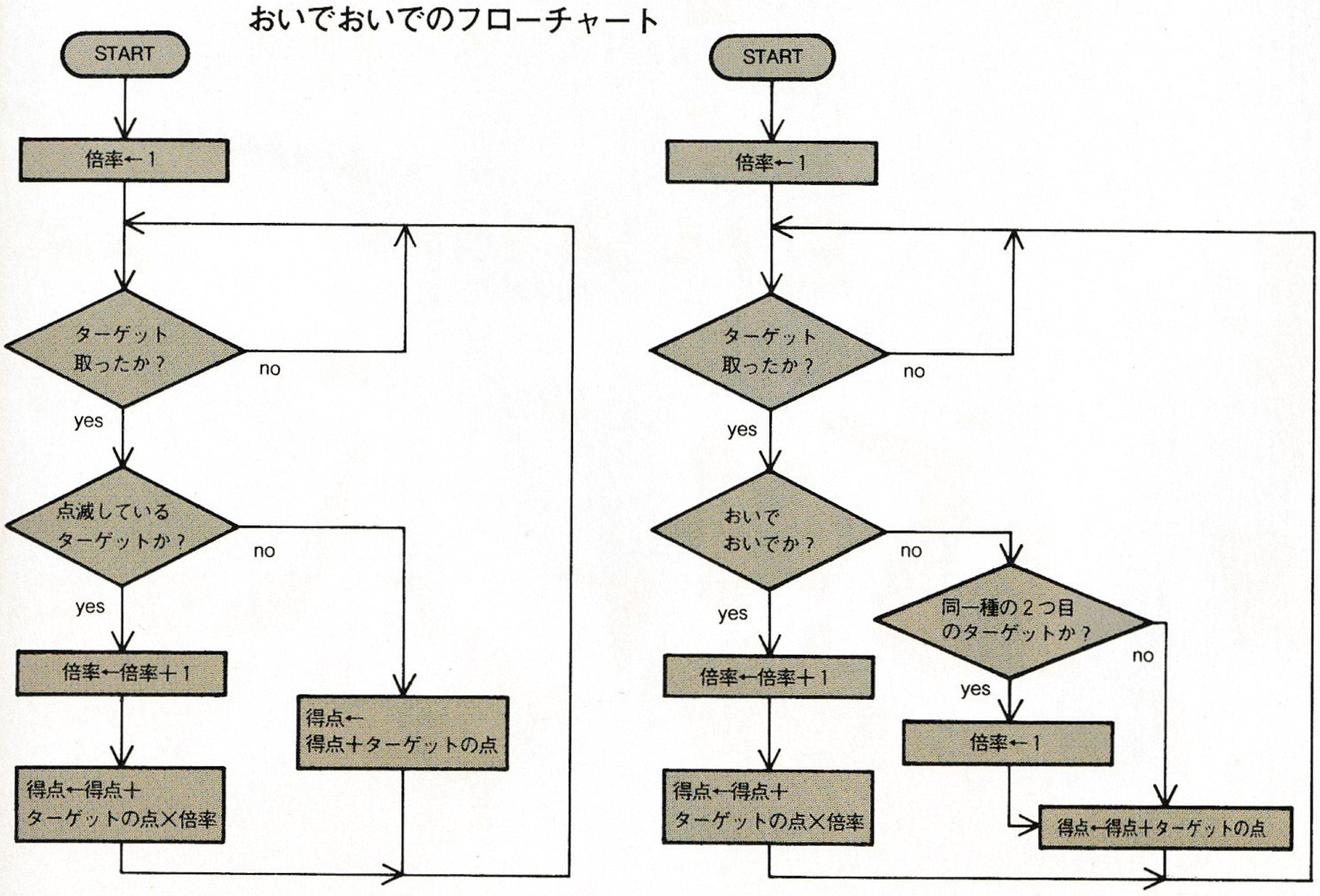
おろかもの 圕源平討魔伝の、安駄婆の台詞。景清が足を踏みはずして画面下に落ちるとき、景清の「ウワー」の叫び声の直後にこういって叱る。ろうそくが点いていく音と重なるのでよく聞こえない。

●弁慶の鉄球があなたの頭を直撃した。鈍い痛みを感じた後、気が遠くなっていく。もうあなたに復活のチャンスはない。どうやら弁慶を甘く見過ぎていたようだ……。

おわる【終わる】動ラ五 ①プレイヤーキャラクターに、生きる見通しがなくなること。たとえば1周内に3度クラッシュしたポールポジションのマイカーは「終わっている」し、はさみうちになったマッピーを見て、プレイヤーは「あ、終わった」と言う。つまり「♪ちゃんちゃん」のこと。②→クリア

おんせいごうせい【音声合成】图コンピュータに喋らせること。汎用的な言語をコンピュータに話させるのは現在でもかなり難しく、どうしても抑揚のないミョーな声になりがちである。しかし、汎用性を捨てて、あらかじめ登録しておいた文だけを話すようにすれば、イントネーションもデータにして渡すことができ、かなり肉声に近いものができる。そのため、あまりたくさんの文を覚える必要のないビデオゲームの世界でもわりと早くからとり入れられている。「喋るゲーム」第1号はサン電子の「スピーク＆レスキュー」。喋る内容は「助けてぇ」「百点」「三百点」「千点」。なぜか「ひゃくてん」の「く」にイントネーションがあって笑えた。もしかして愛知訛(なま)りなのかしらん（この会社は愛知にあるのだ）。その後、「クレイジークライマー」や「ジャンピュータ」などに引き継がれ、今ではごくふつうの効果として用いられる。ナムコのゲームでは「キング＆バルーン」「ボスコニアン」「ポールポジション」「グロブダー」「バラデューク」と、「サンダーセプター」以後のゲームが、多かれ少なかれ何かを喋る。これだけの実績があるおかげで近年の音声合成はとても聞きとりやすくなっているが、ついこの間まで、「ナムコの『声』は何いってんだかわかんない」という、不名誉な定評があった。「やっぱり」とか「わては怪物ランド」とかのように誤解されるくらいならまだマシ、ボスコニアンにいたっては、本当に何いってんのか見当もつかない人が多いのだから悲惨である。概して日本人は、外国語である英語の音声には寛容である。もちろん、多少ヘンでもわからないせいである。ナムコのゲームの音声合成に英語が多いのは、案外このせいかもしれない。

おいでおいでのフローチャート

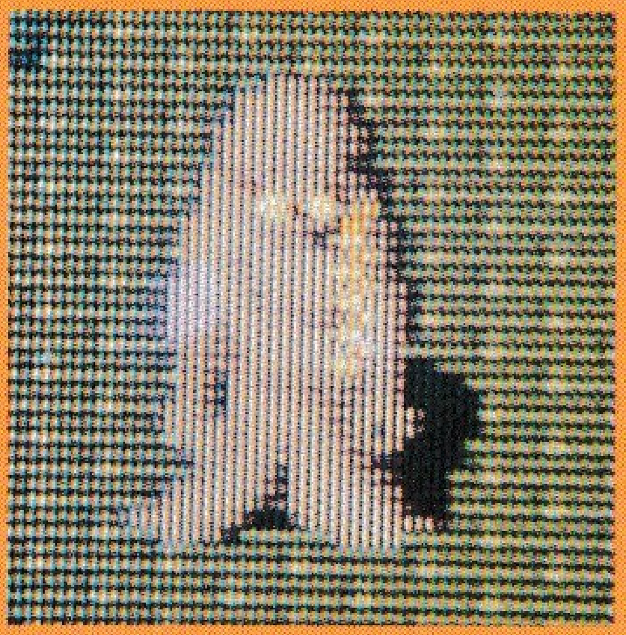


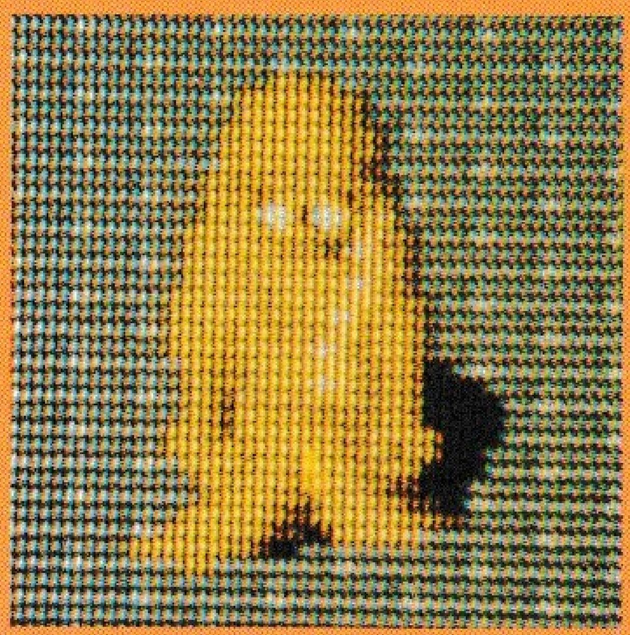
THE TOWER OF DRUAGA

塔の中のモンスターたち

THE RETURN OF ISHTAR

バンパイア族

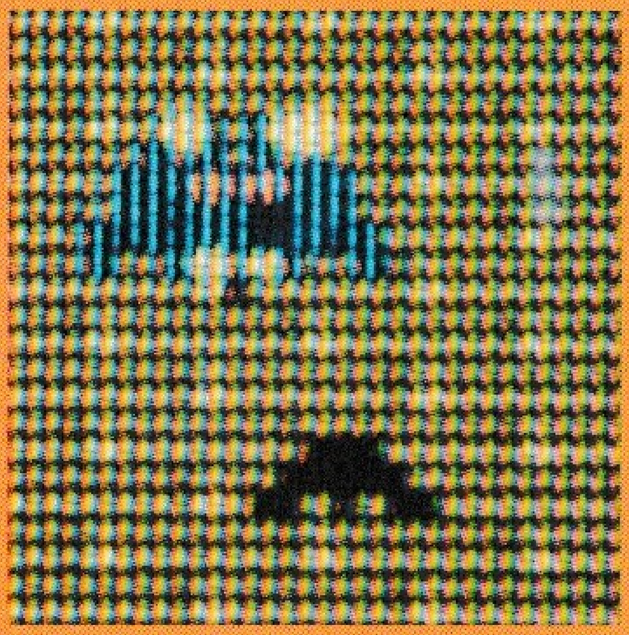

ライトバイオレットバンパイア


オレンジバンパイア


グリーンバンパイア

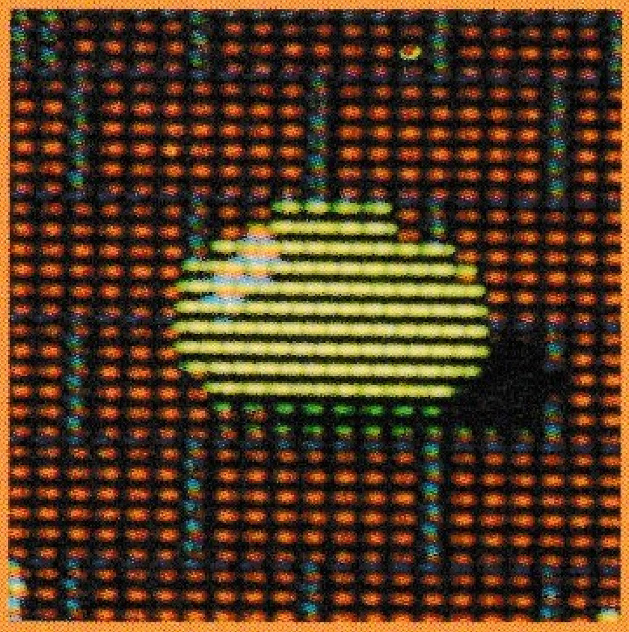

ブラックバンパイア

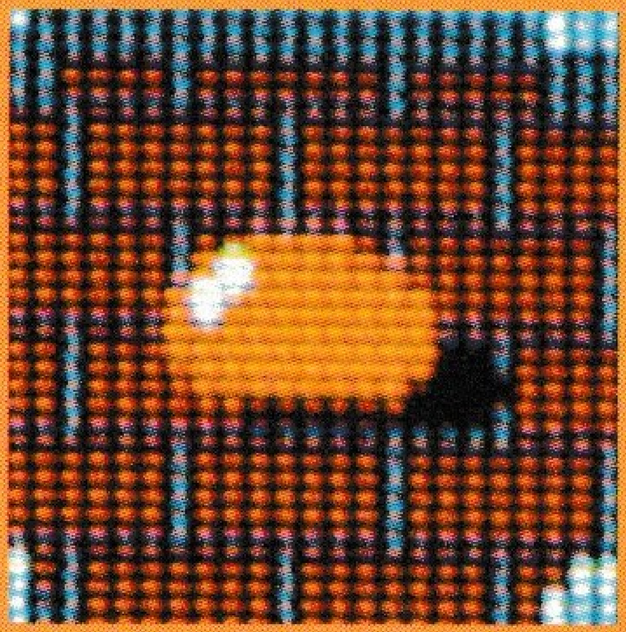
バット族

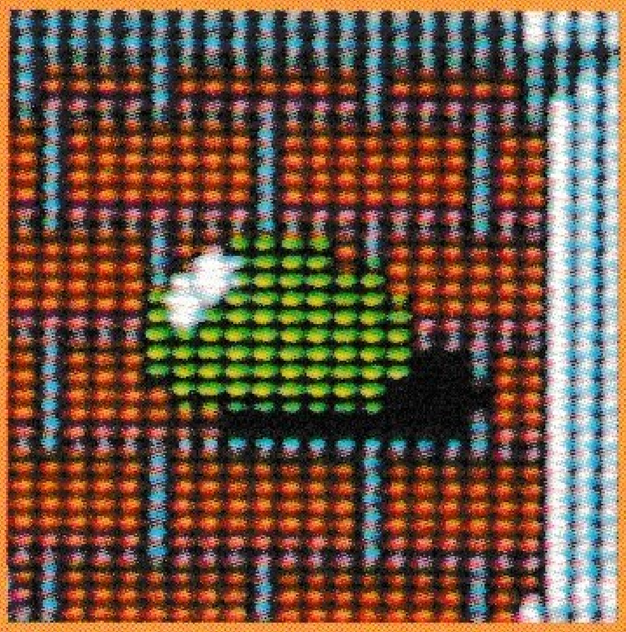

ブルーバット

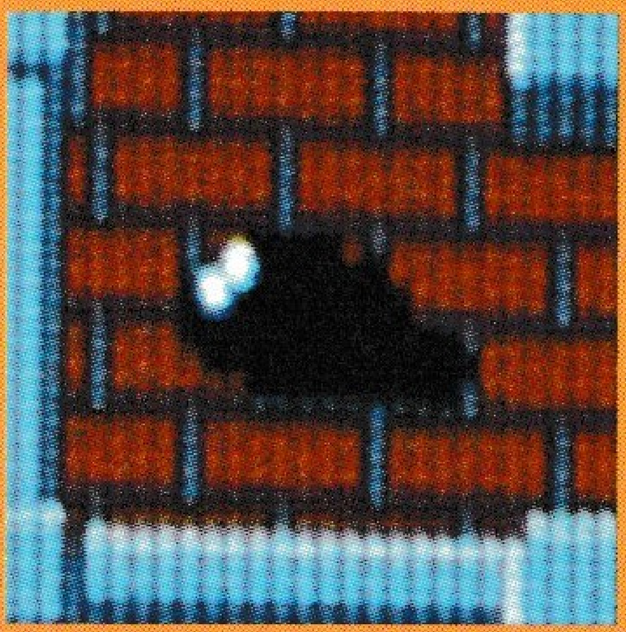

ブラックバット

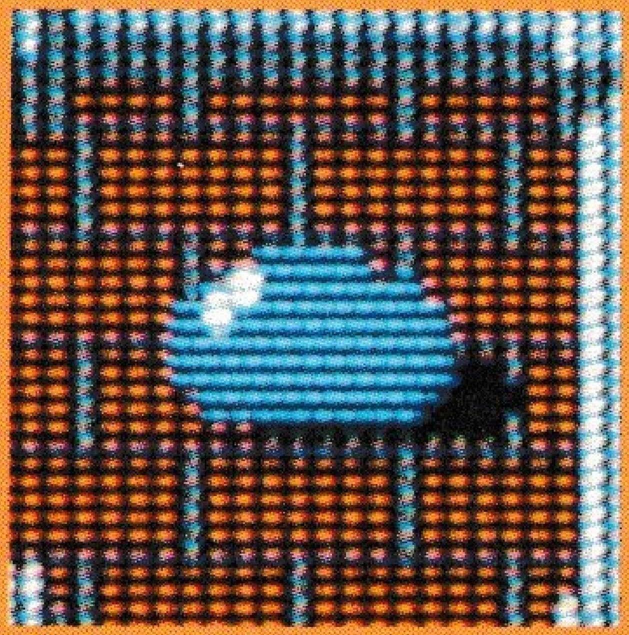
スライム族

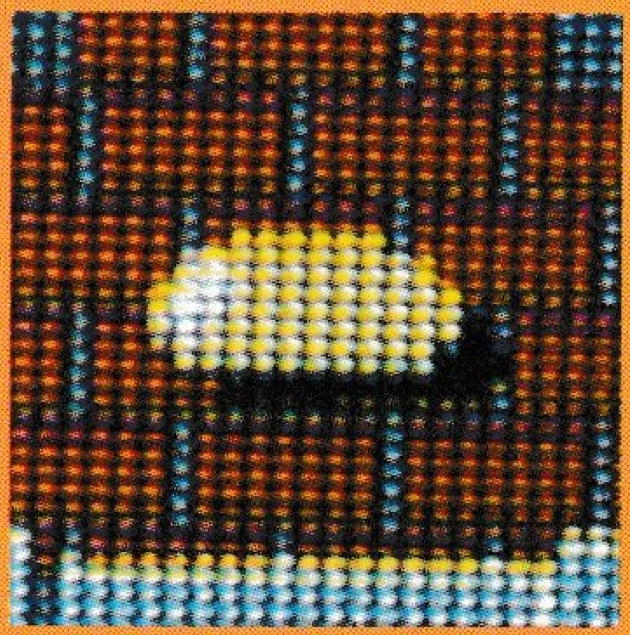

グリーンスライム


レッドスライム

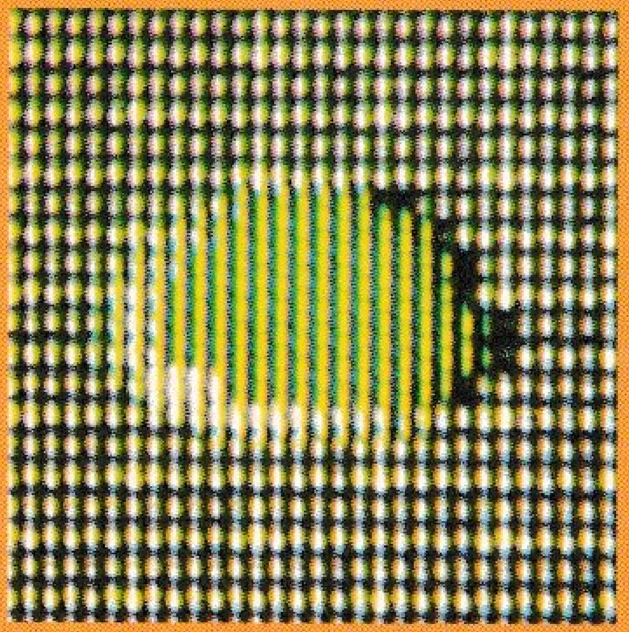

ダークグリーンスライム

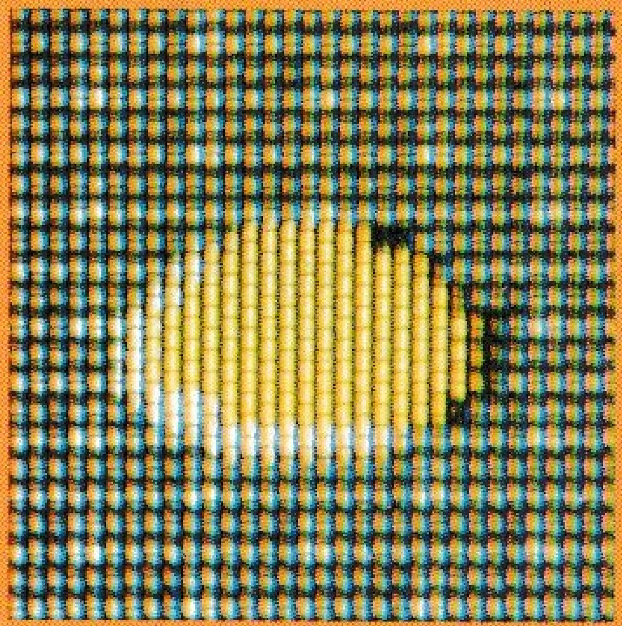

ブラックスライム

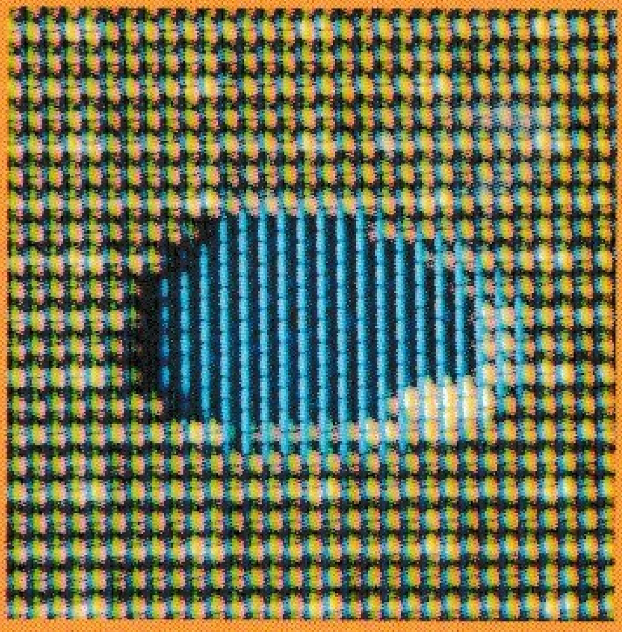

ブルースライム

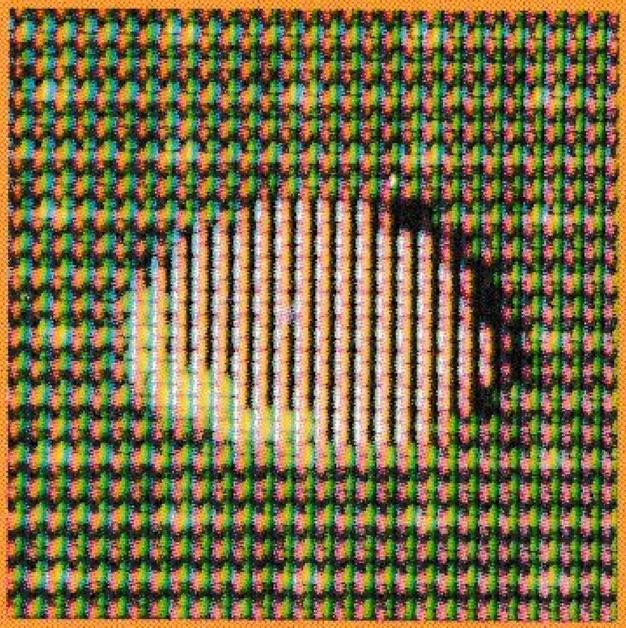

ダークイエロースライム

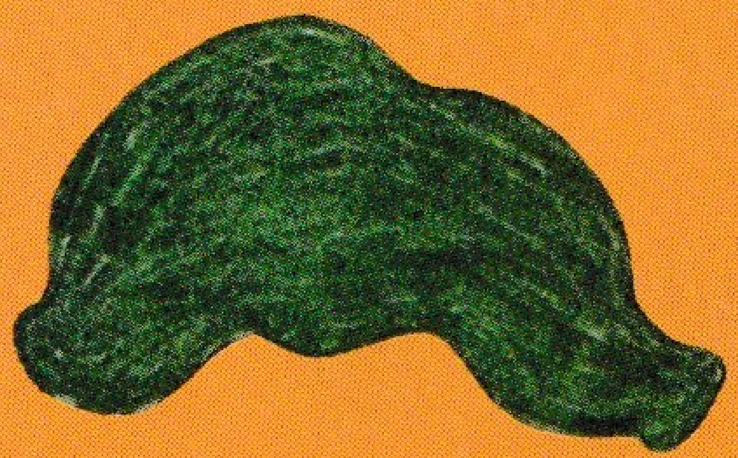
ウーズ族


グリーンウーズ

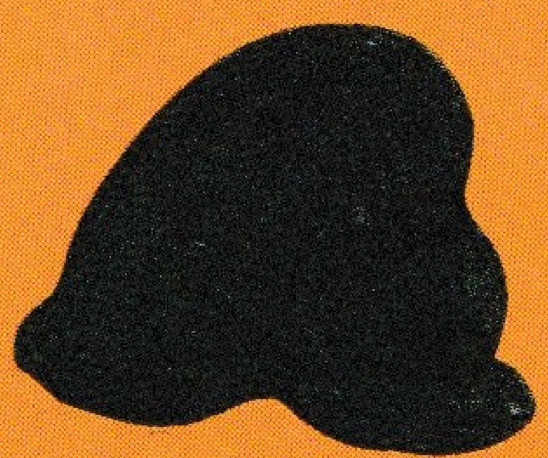

イエローウーズ

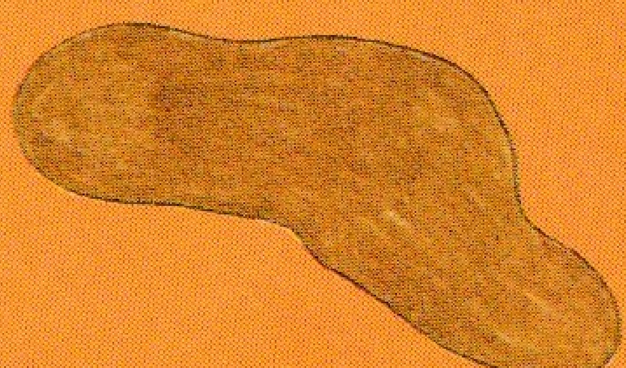

ブルーウーズ


ピンクウーズ

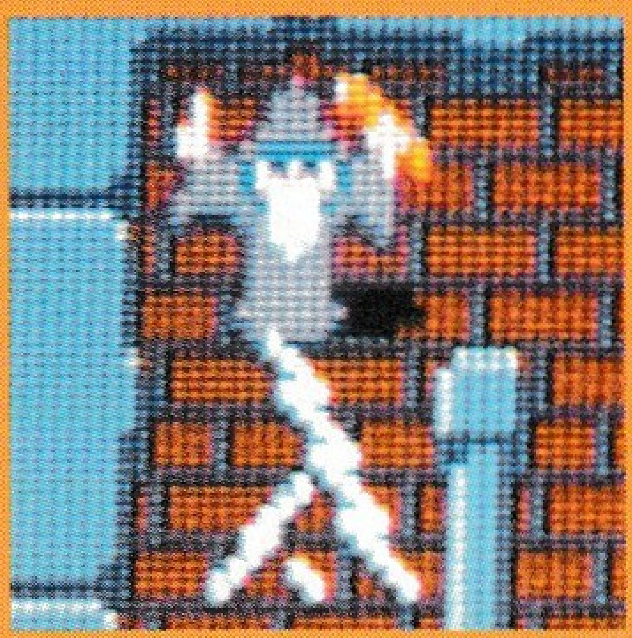


※白文字は「イシターの復活」
黒文字は「ドルアーガの塔」
のキャラクターです。

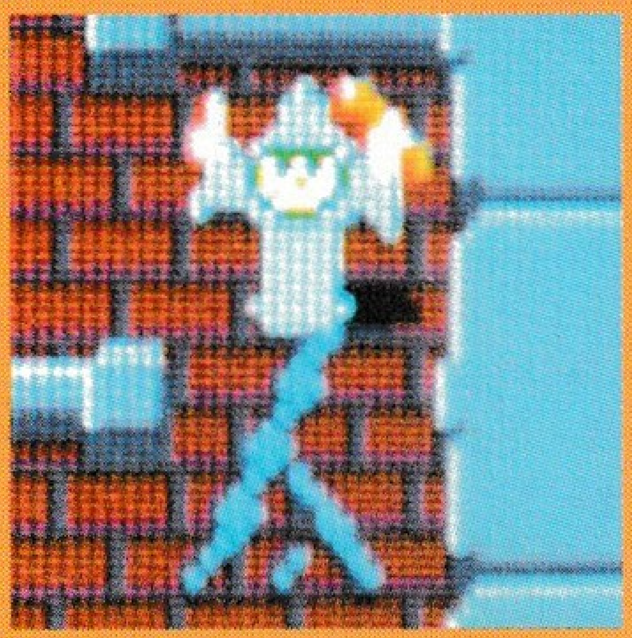




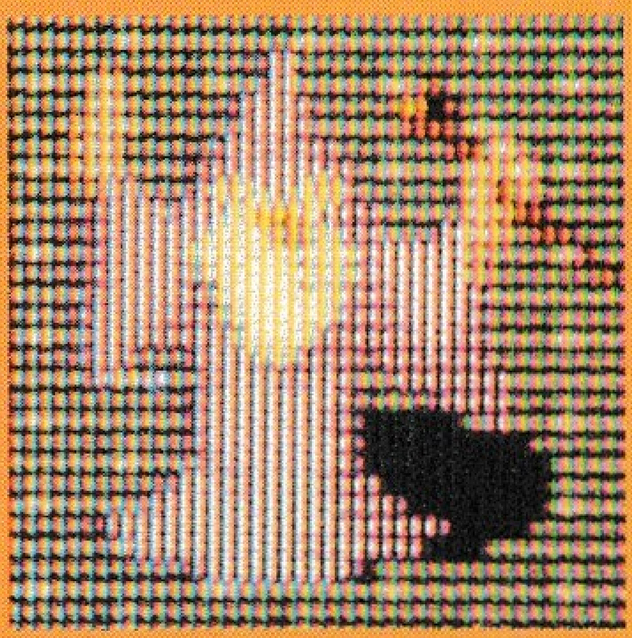
マジシャン族

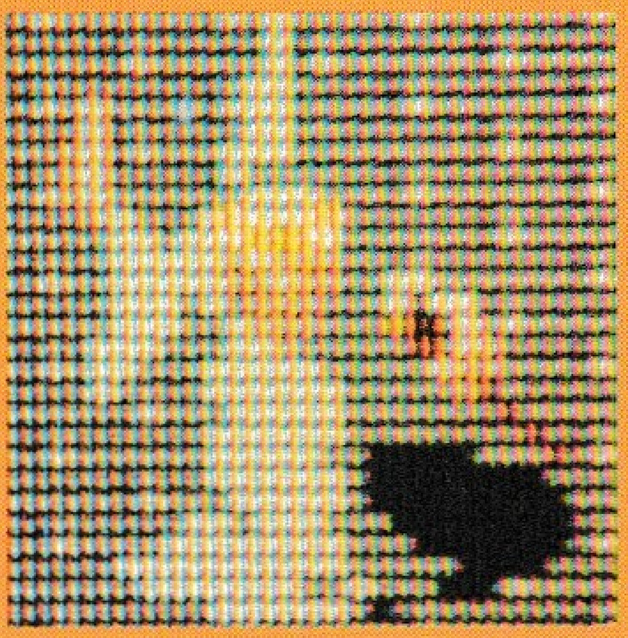

メイジ


ソーサラー

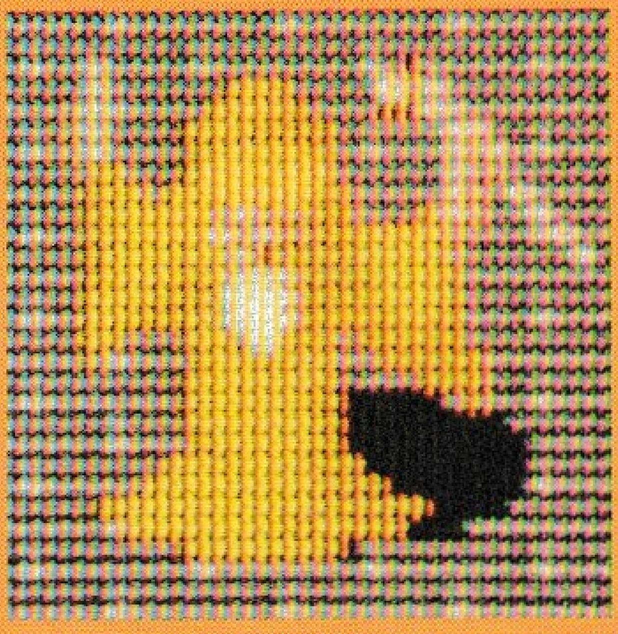

ドルイド


ウィザード

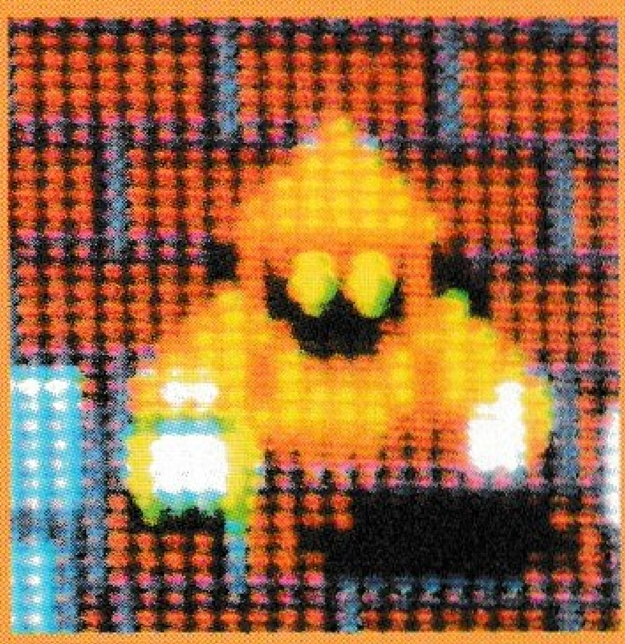

メイジ

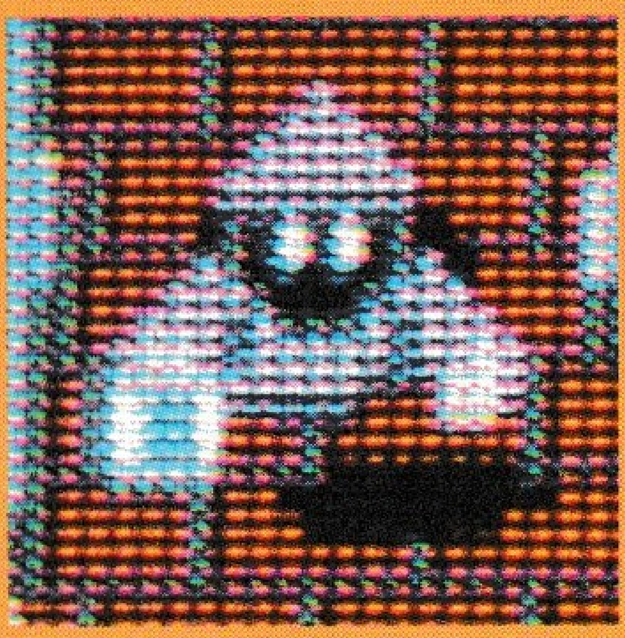

ソーサラー

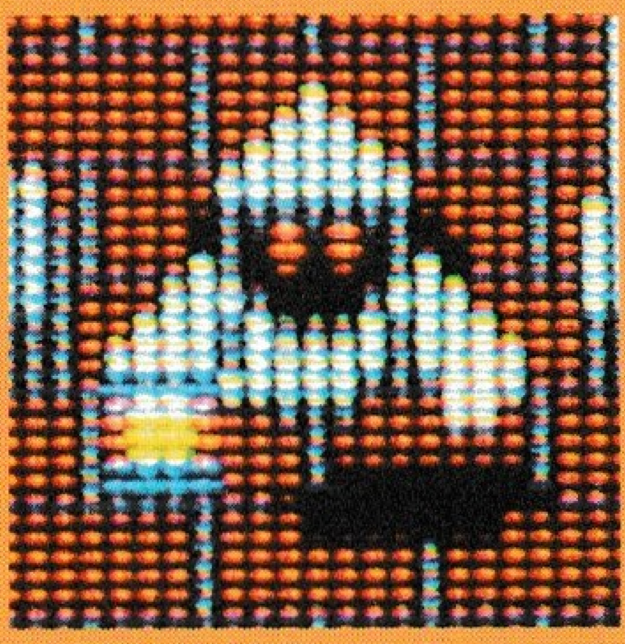

ドルイド


ウィザード

ゴースト族


メイジゴースト

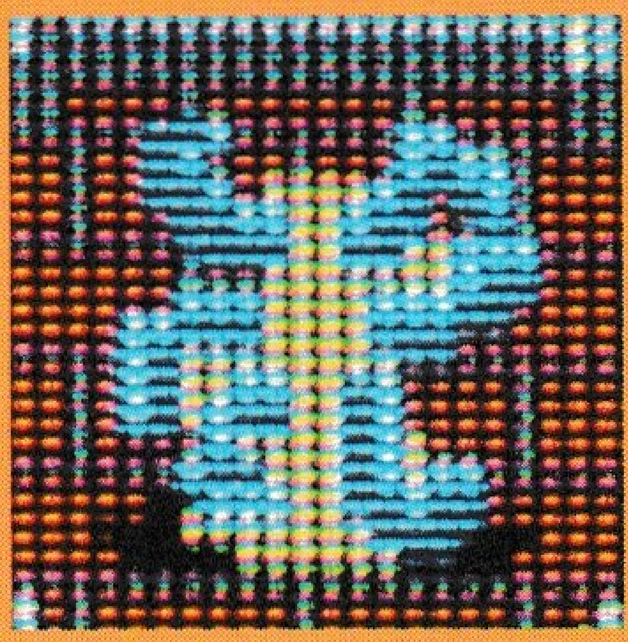

ドルイドゴースト

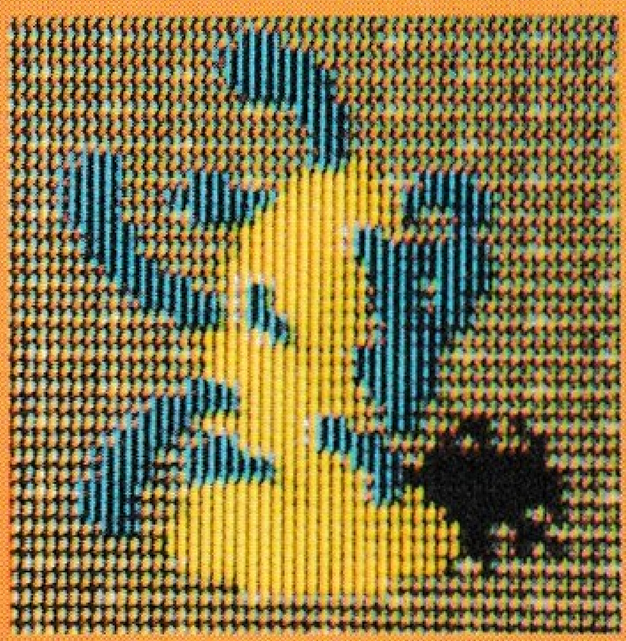

ウィザードゴースト

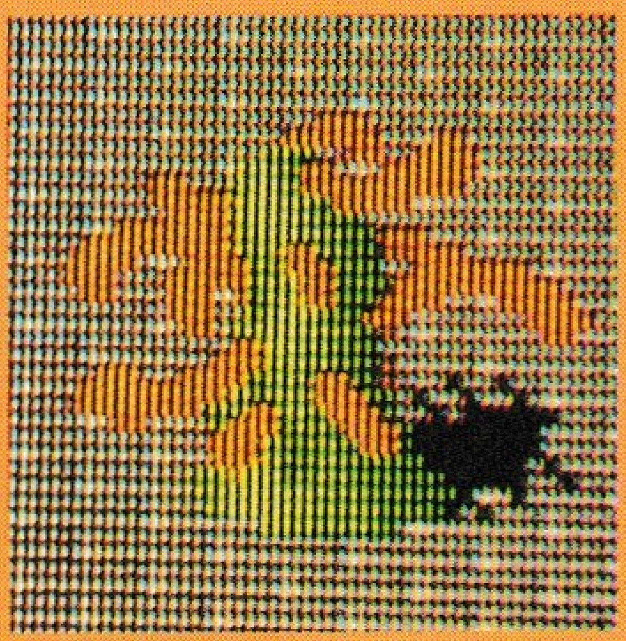
ローパー族

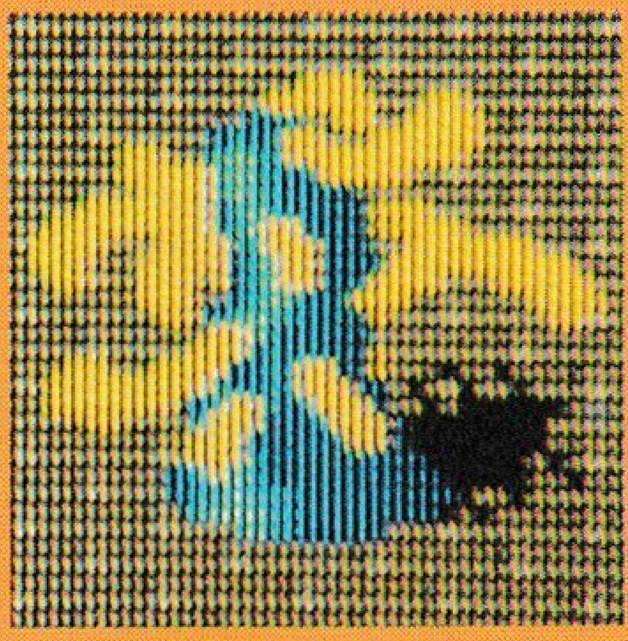

グリーンローパー

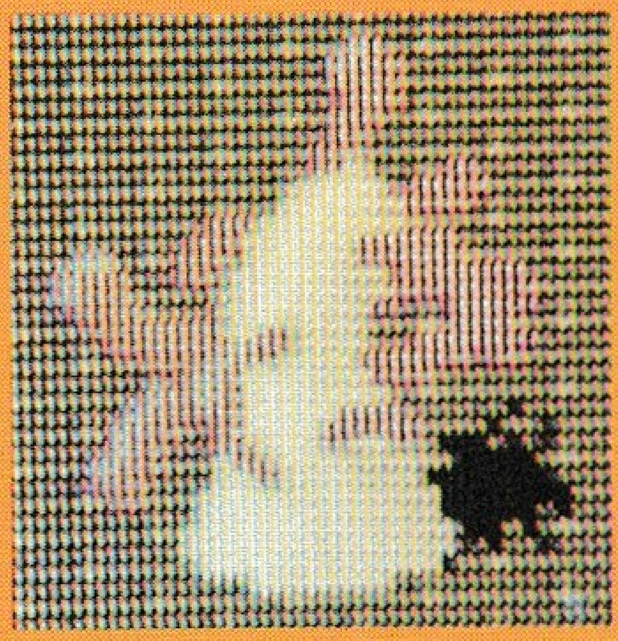

レッドローパー


ブルーローパー

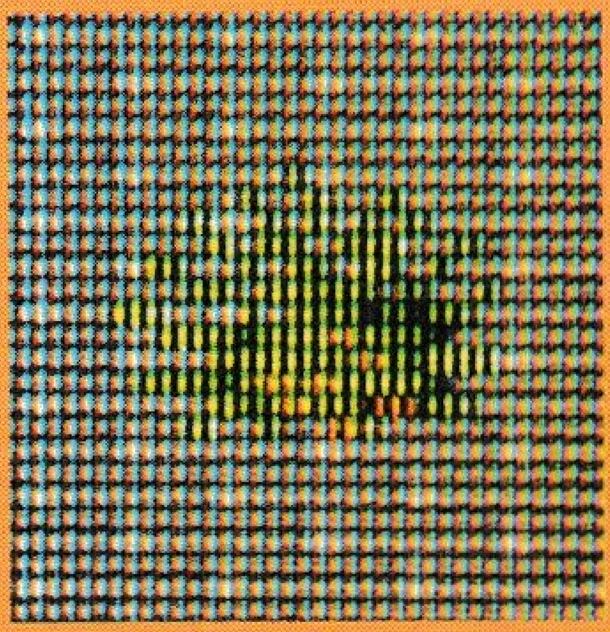

レッドローパー


ブルーローパー

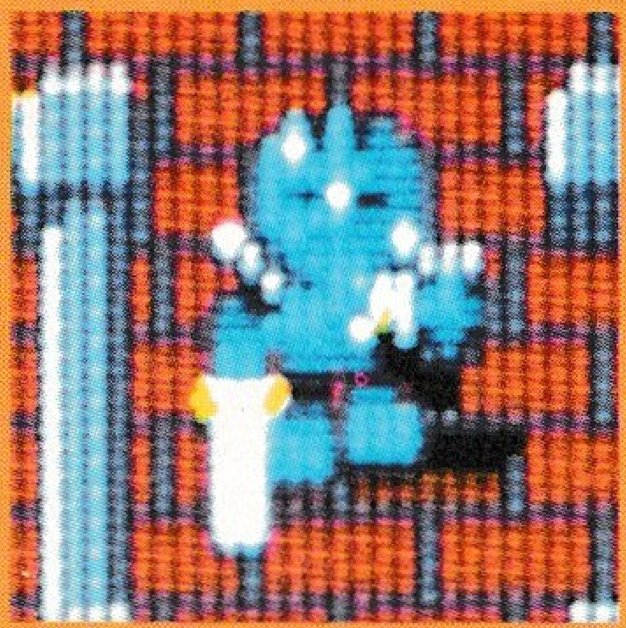

イエローローパー

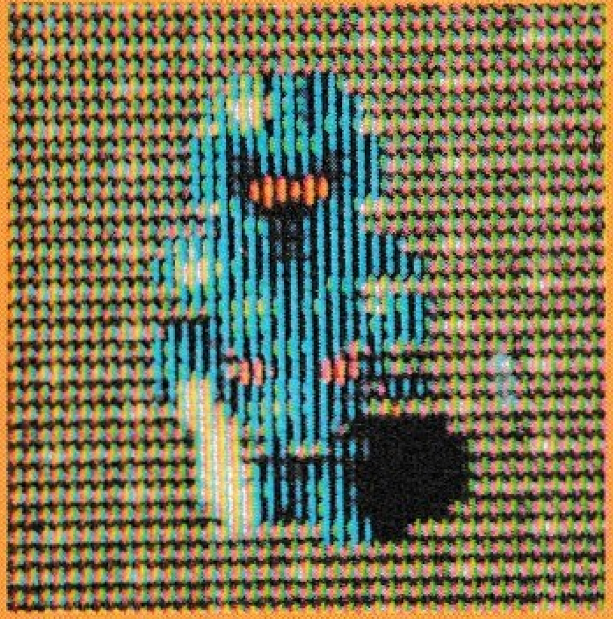

ピンクローパー

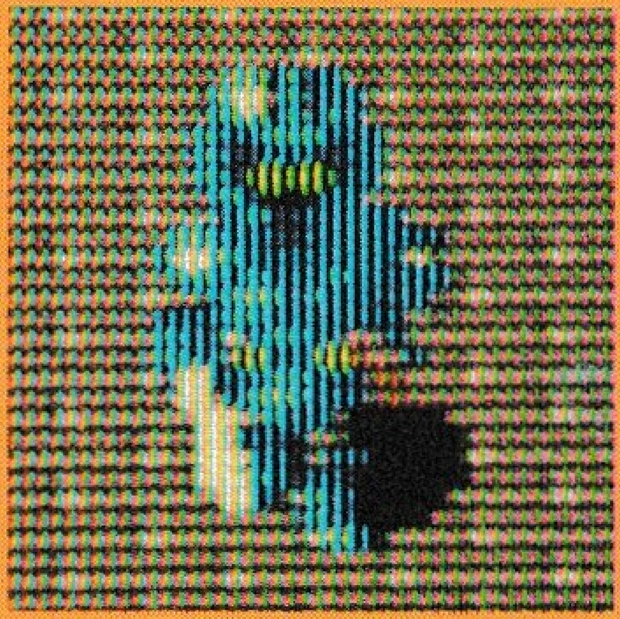
＊ローパーは、触手の色によって名前が決まっています。


ラントアーチン

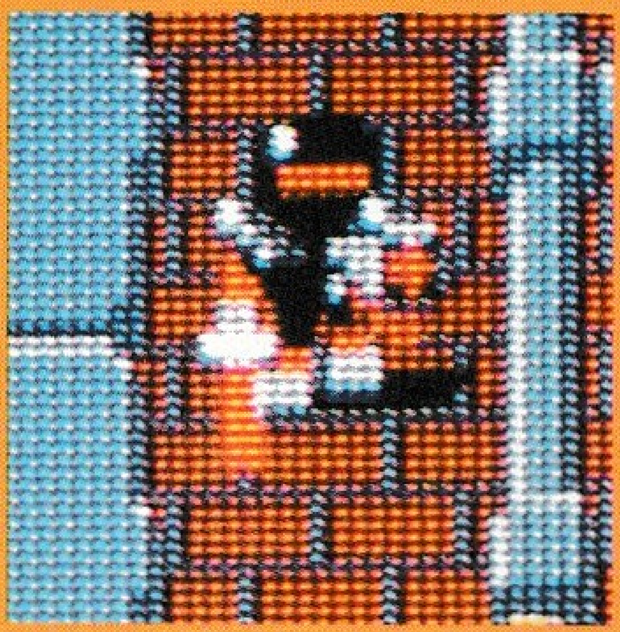
ブルーナイト族

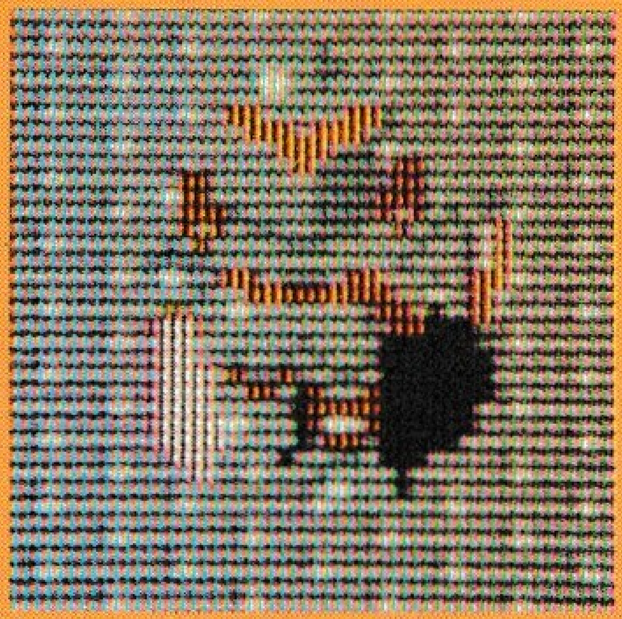

ブルーナイト

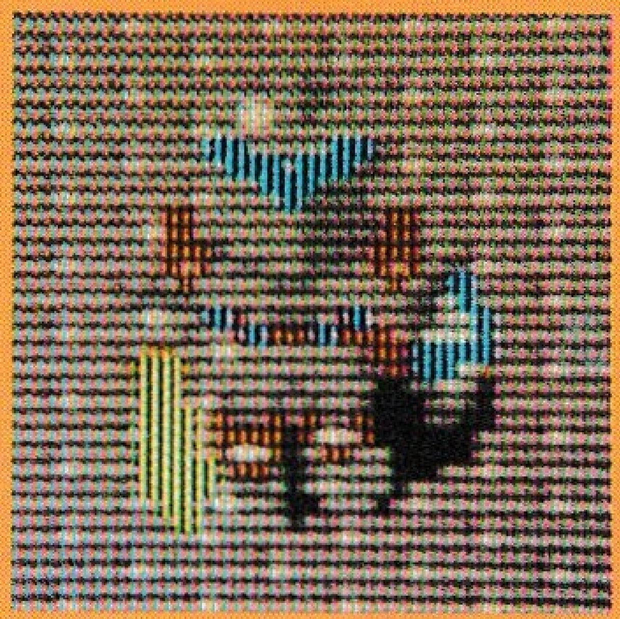

ブルーナイト

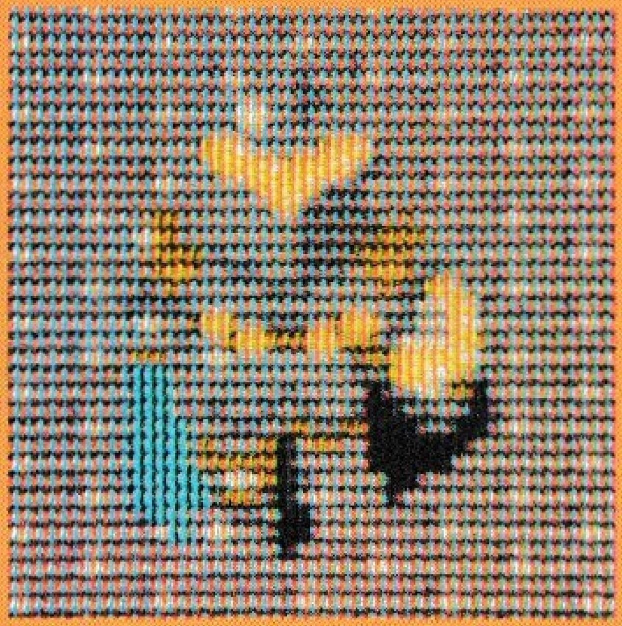

ブルーキャプテンナイト

ブラックナイト族

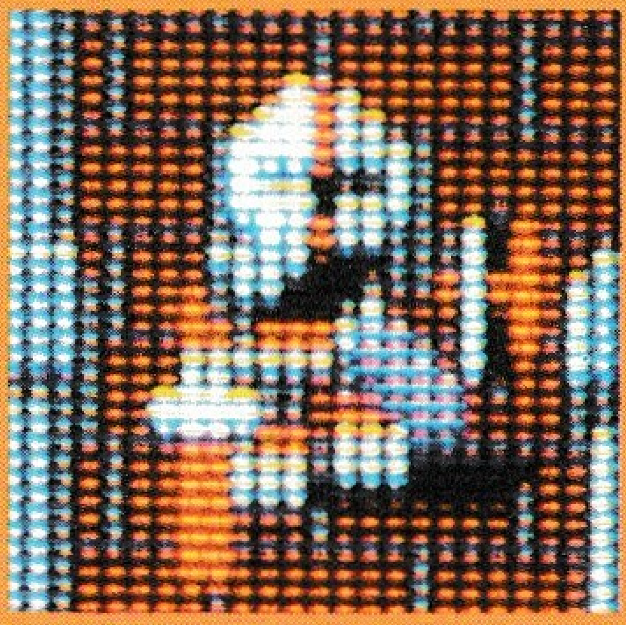

ブラックナイト

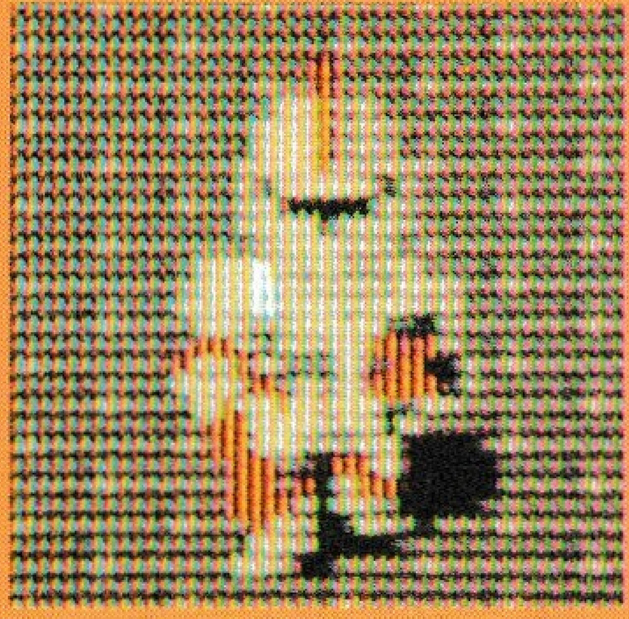

ブラックナイト

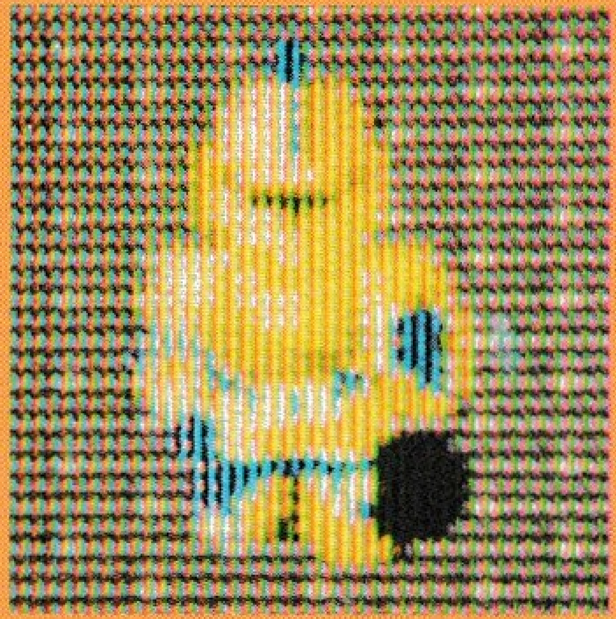

ブルーアイナイト


ブラックキャプテンナイト

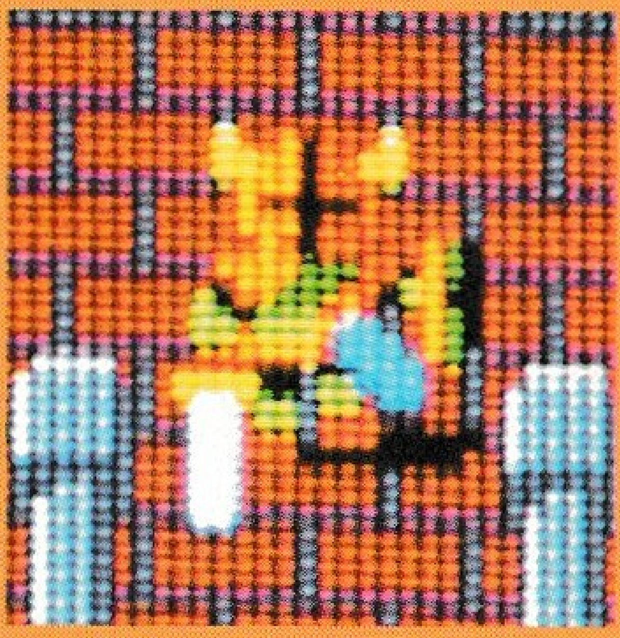
ミラーナイト族


ミラーナイト

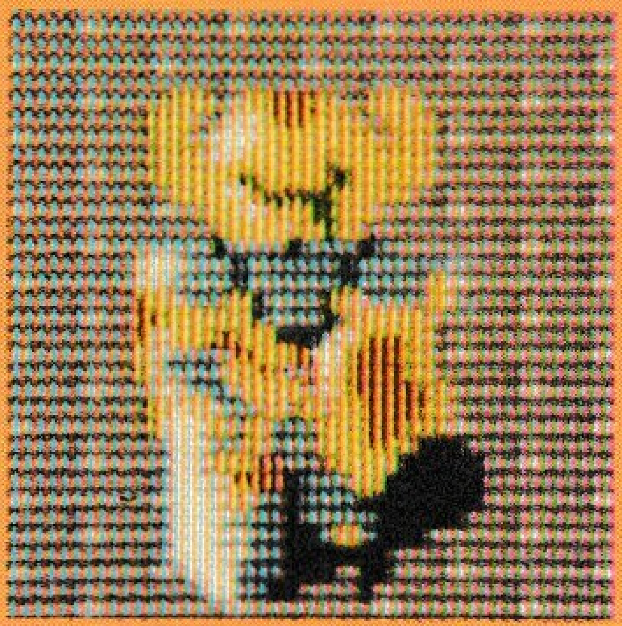

ミラーナイト

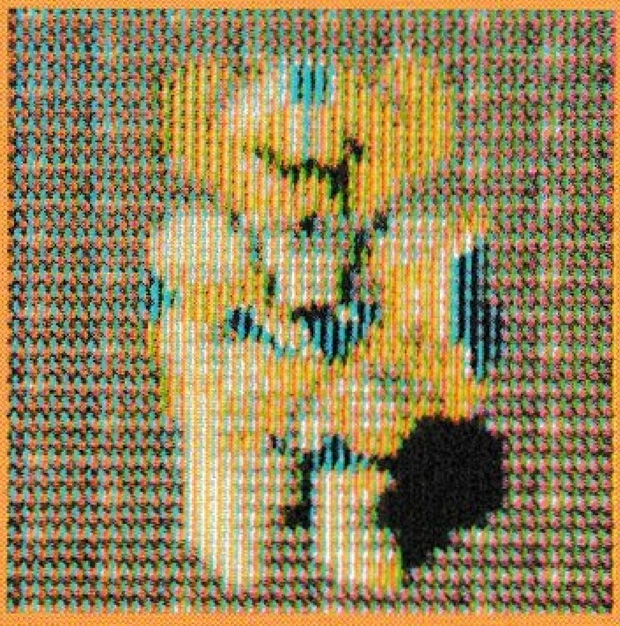

ゴールデンミラーナイト

ハイパーナイト族


ハイパーナイト

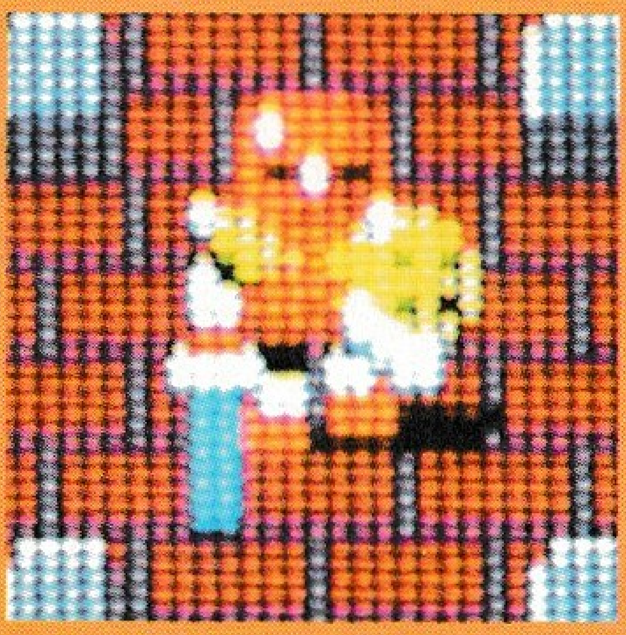

ハイパーナイト

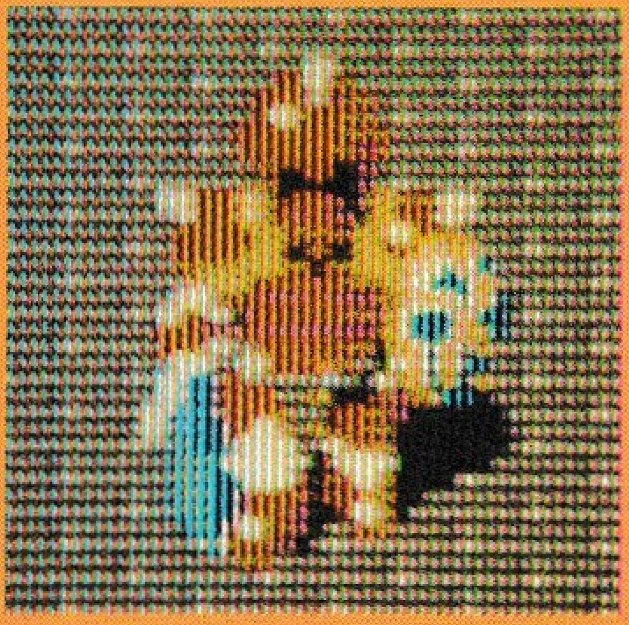

スチールハイパーナイト

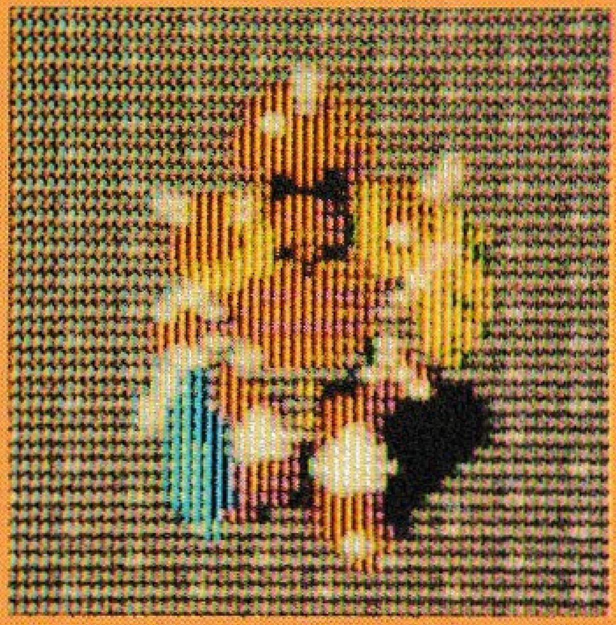

シルバーハイパーナイト


ゴールデンハイパーナイト

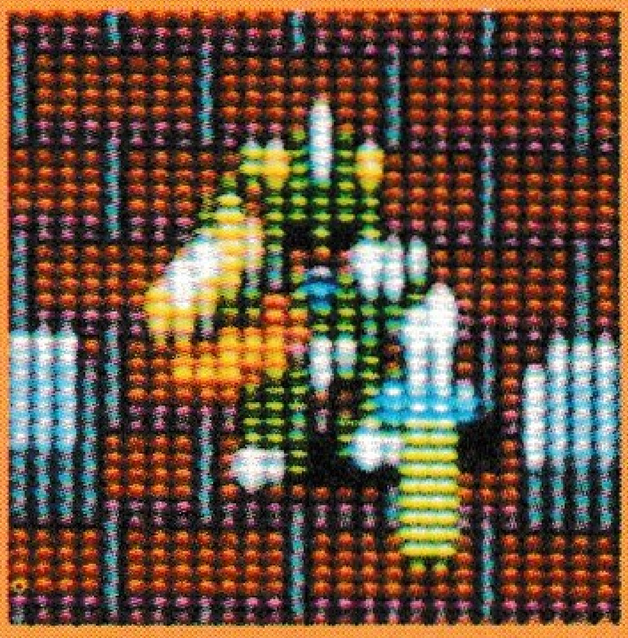
レッドナイト族

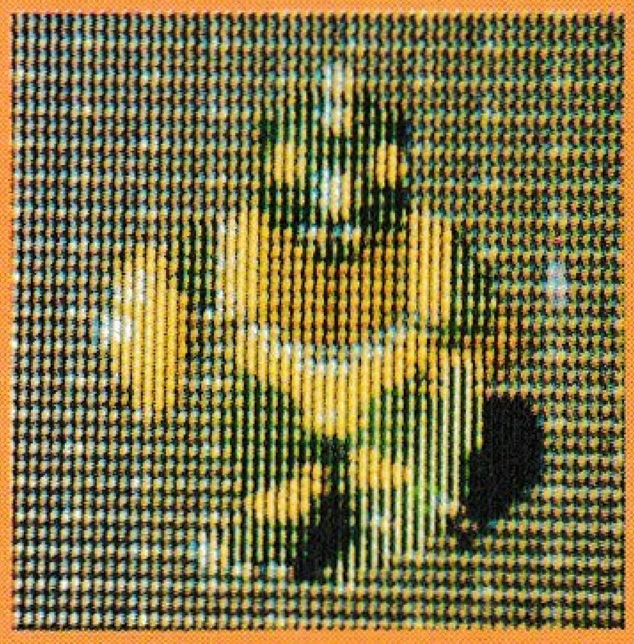

レッドナイト

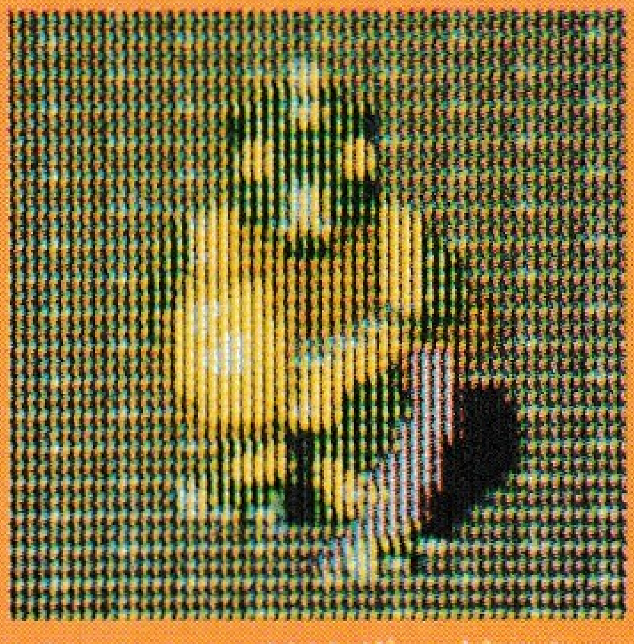

レッドナイト

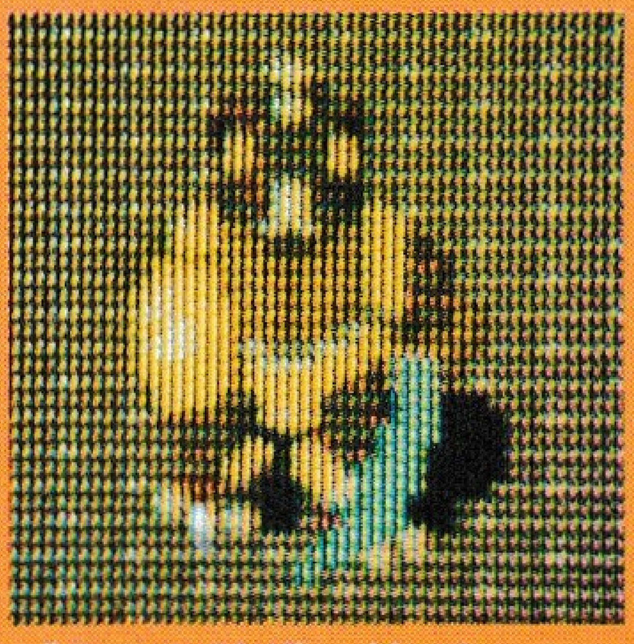

ブルーシールドナイト

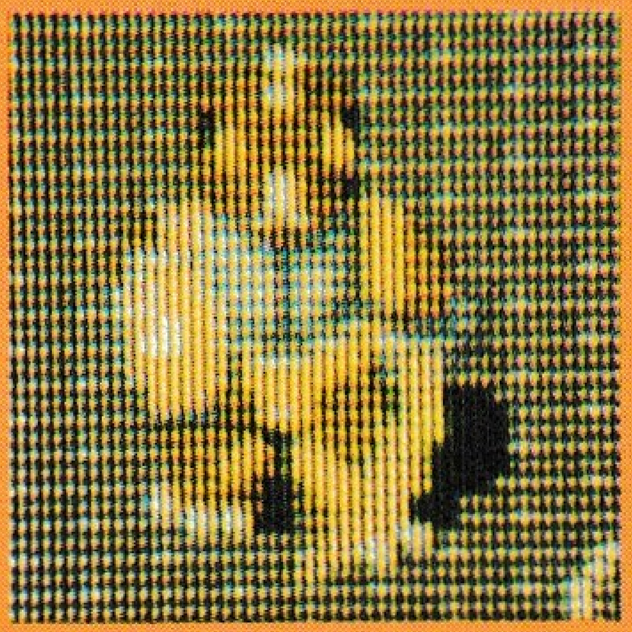
リザードマン族


リザードマン

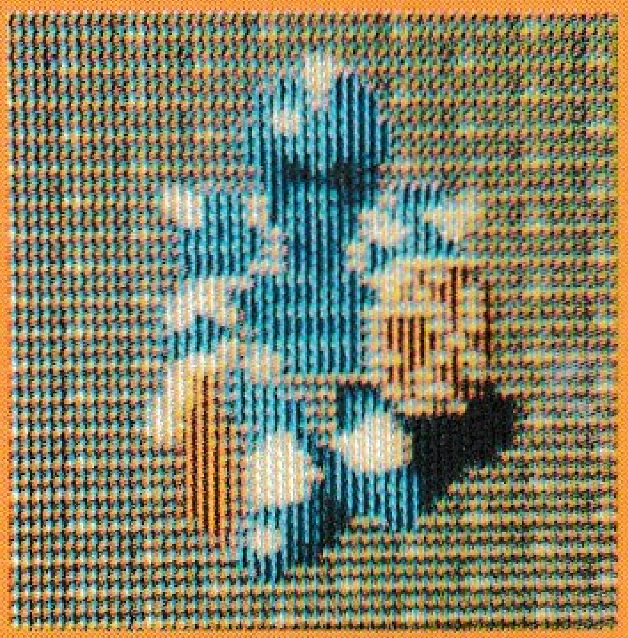

リザードマン


ピンクソードリザードマン

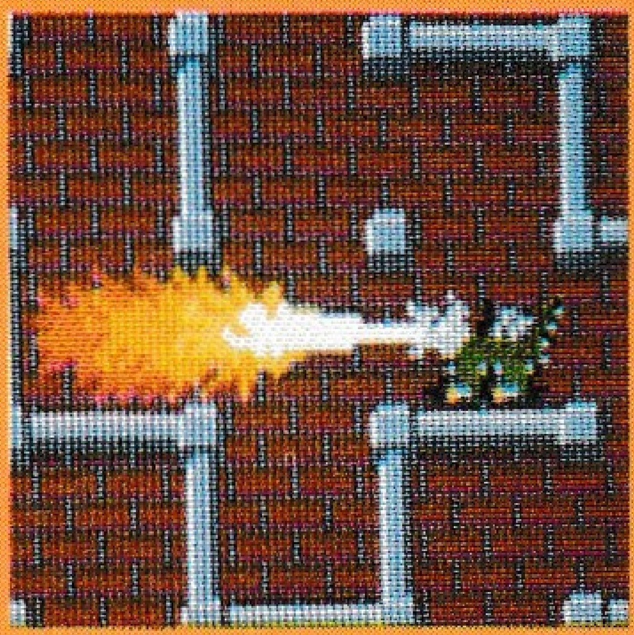

ブラックリザードマン


ブラウンリザードマン

アキンドナイト

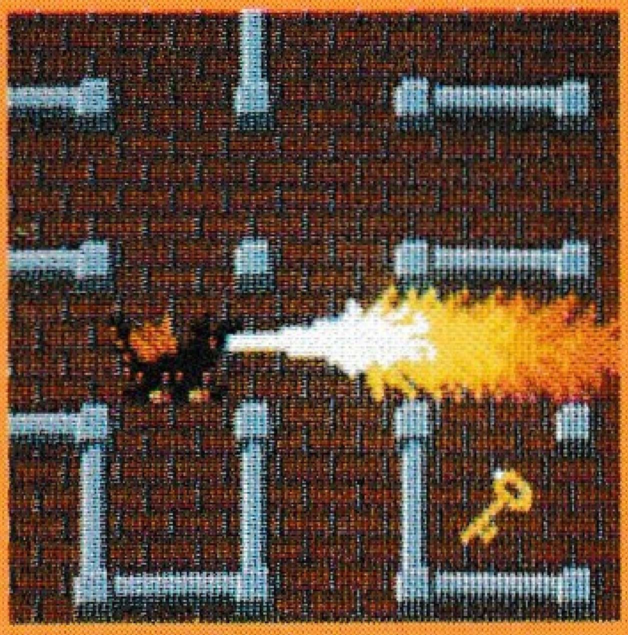

アキンドナイト

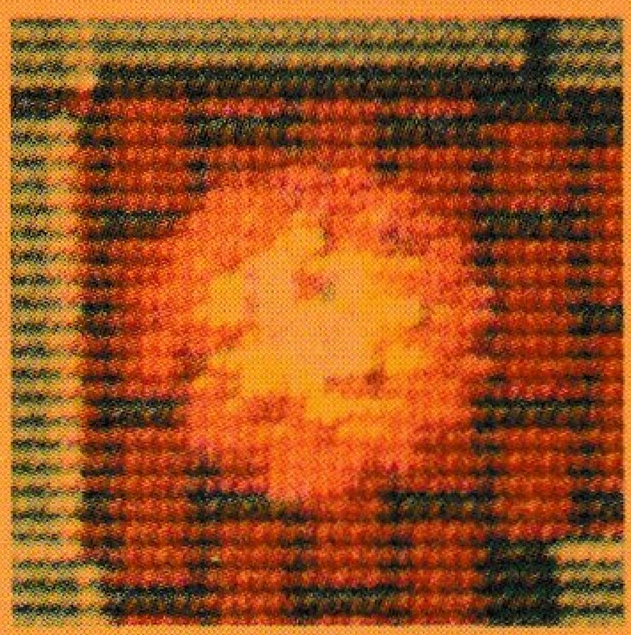
ドラゴン族


クォックス

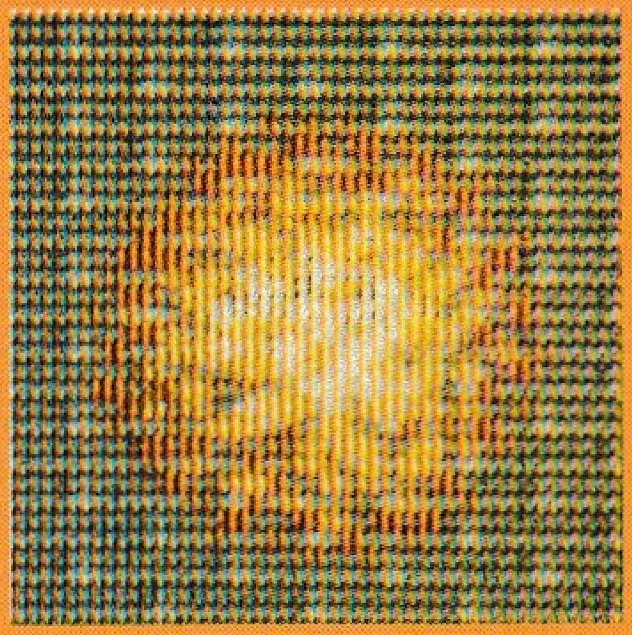


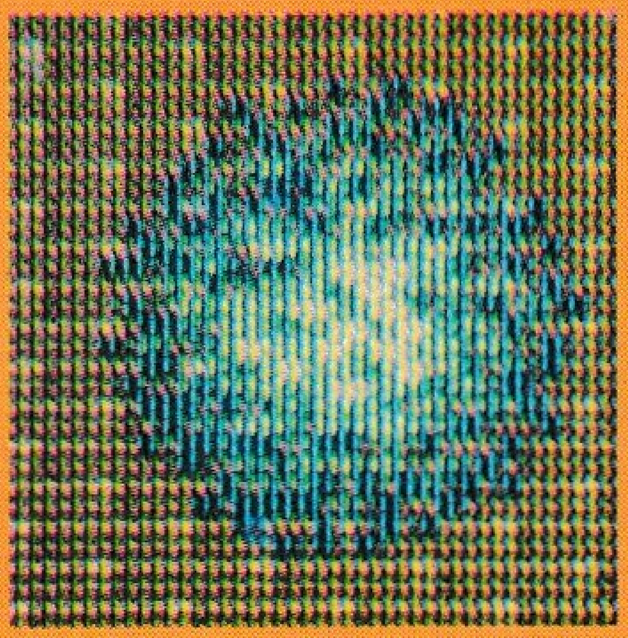
シルバードラゴン


ブラックドラゴン


レッドウィル・オー・ウィスプ


ブルーウィル・オー・ウィスプ


レッドウィル・オー・ウィスプ


ブルーウィル・オー・ウィスプ

サッカバス


サッカバス（イシターは
モンスターではないぞ!!）

ドルアーガ


今はなき、ドルアーガ氏の遺影。

か

が【蛾】[キャラ名]源平討魔伝の敵キャラ。ただブンブン飛び回るでかいタイプと、景清をひっつかんで上につり上げていく小さいタイプの２種類がある。

ガーゴル[キャラ名]リブル・ラブルに登場する、天災を起こす悪魔。宝箱のそばに隠れており、そこを小さくバシシすると現れる。周期的にするするっと動くが、その際植物が通り道にあると、片っ端から枯らしていく。また、ときにはリブル・ラブルのラインを切ったりするが、図体がでかいわりには弱い。なお、ガーゴルはリブルのみを狙って動く点に注意。

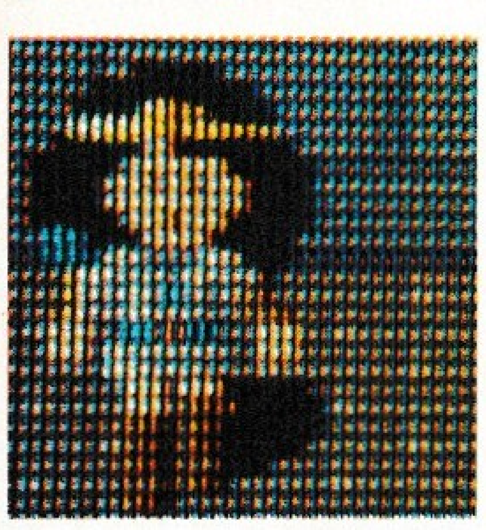


カールるいす【——類須】[キャラ名]妖怪道中記のよろず屋で売っている「その他雑貨」の１つ。メーカー希望標準小売価格2,000。スピードとジャンプ力がアップする。名前から、「はやいッス、うまいッス」の某陸上選手を連想する方も多かろうと思うが、カール類須を手に入れることで100ｍを10秒で走れたり、ひととび８ｍ……というわけにはいかない。

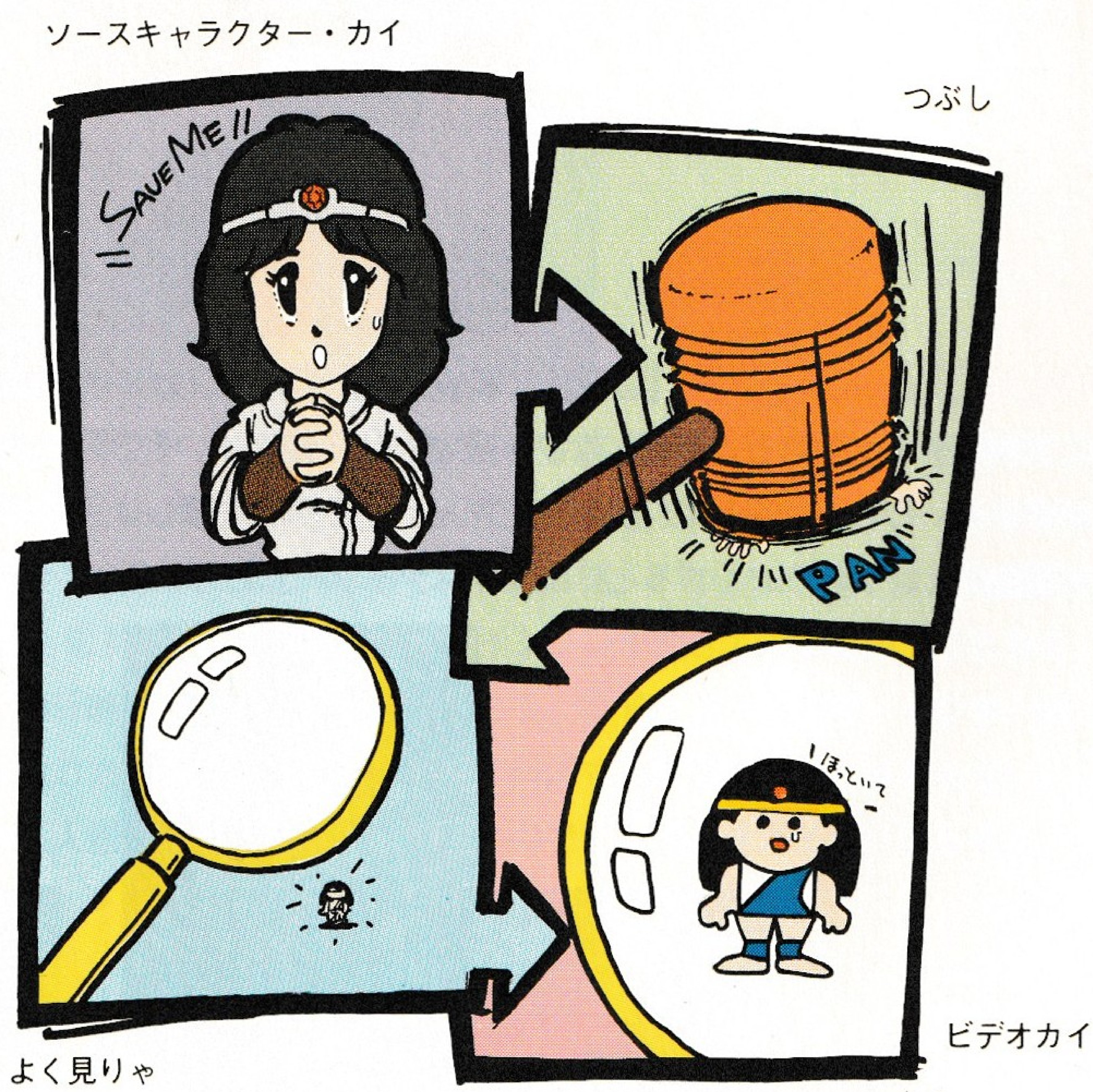
カイ【Ki】[キャラ名]ドルアーガの塔・イシターの復活のキャラクター。ギルの恋人。イシターによって、ドルアーガを倒すべく塔に遣(つか)わされるがあっさりつかまる。ドルアーガの塔では、最後の最後の60階で登場し、「さんざんもったいをつけるわりに不細工」と、すこぶる評判がよろしくなかったが、イシターの復活で大幅に改善、格段に高品位になった。しかし、今度は頭がデカい。



◀「ドルアーガ」のカイ

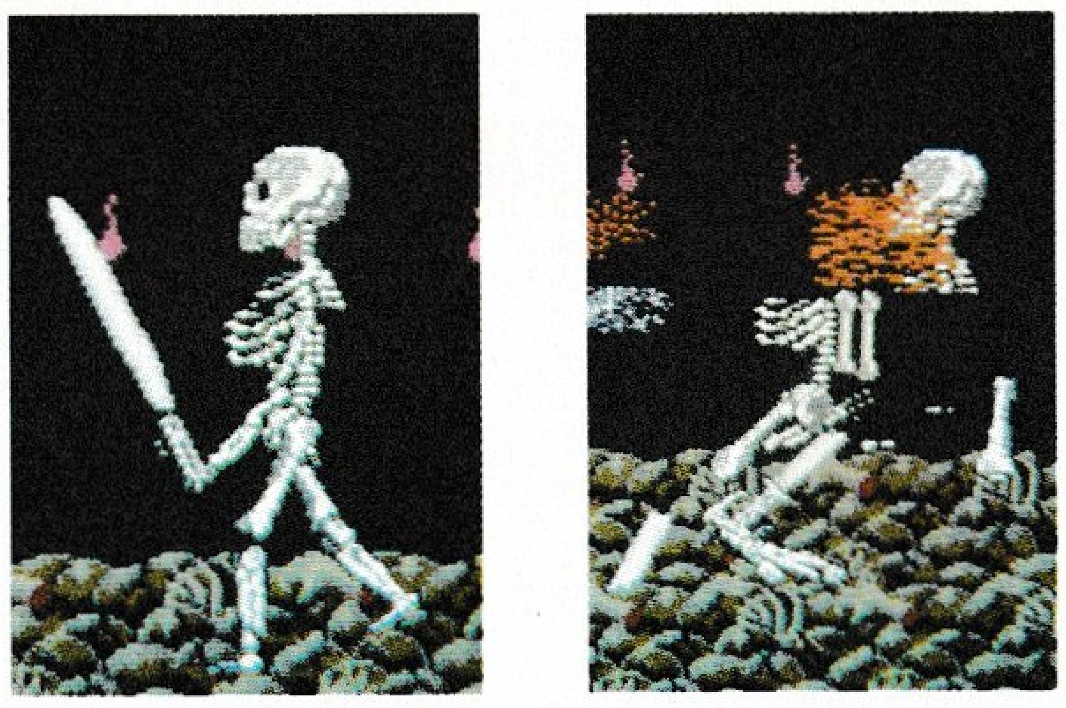


◀「イシター」のカイ



ガイア【Gaia; Gaea】(希) 图スターラスターのマイシップ。「ガイア」とはギリシア語で「地球」のこと。(「γαεα」と書くんでしょうか？　わからぬ)

がいこつ【骸骨】キャラ名 源平討魔伝の敵キャラ。バリエーションが多い。クモ状の形のもの、飛びはねる首だけのもの、「**色即是空**」の全身のやつ、空飛ぶ船に乗った船乗り野郎、の4パターンがある。これに、槍を持って攻撃してくる「槍骸骨」、犬の骸骨である「骨犬」を加えると、もう源平討魔伝の敵キャラは、骸骨だらけといってよい。

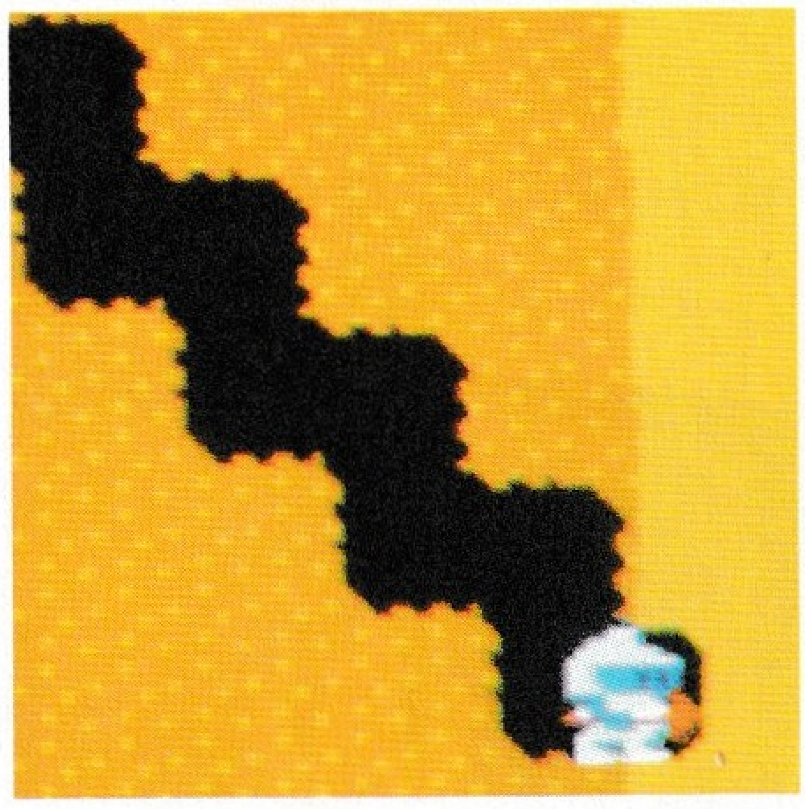


◀景清に斬られ崩れ落ちるの図

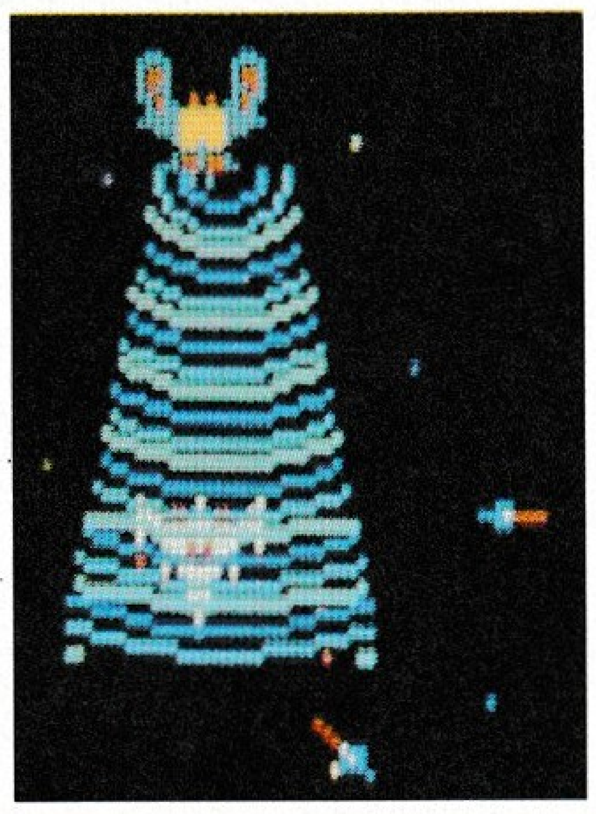
ガイコツ キャラ名 サボテンの向こうでへらへら笑っている、パックランドのキャラクター。その手前が砂地獄になっており、パックマンはずぶずぶと落ちていって、ついには完全に落ち込んで死を迎える。(写真はそのときのもの。残された帽子が生々しい)



かいだんぼり【階段掘り】テク名 ディグダグの技の1つ。縦・横・縦……と階段状に進むことによってスピードを増大させるもの。



かいてんみだれうち【回転乱れ撃ち】テク名 ギャラガのボスはトラクタービームを出す。これにファイターが触れると回転しながら吸い上げられるが、その際もファイターはミサイルを撃つことができる。これを利用して、少しでもギャラガを多く攻撃しようとミサイルを乱射するのを「回転乱れ撃ち」という。うまくすると「**出戻りファイター**」となれる。

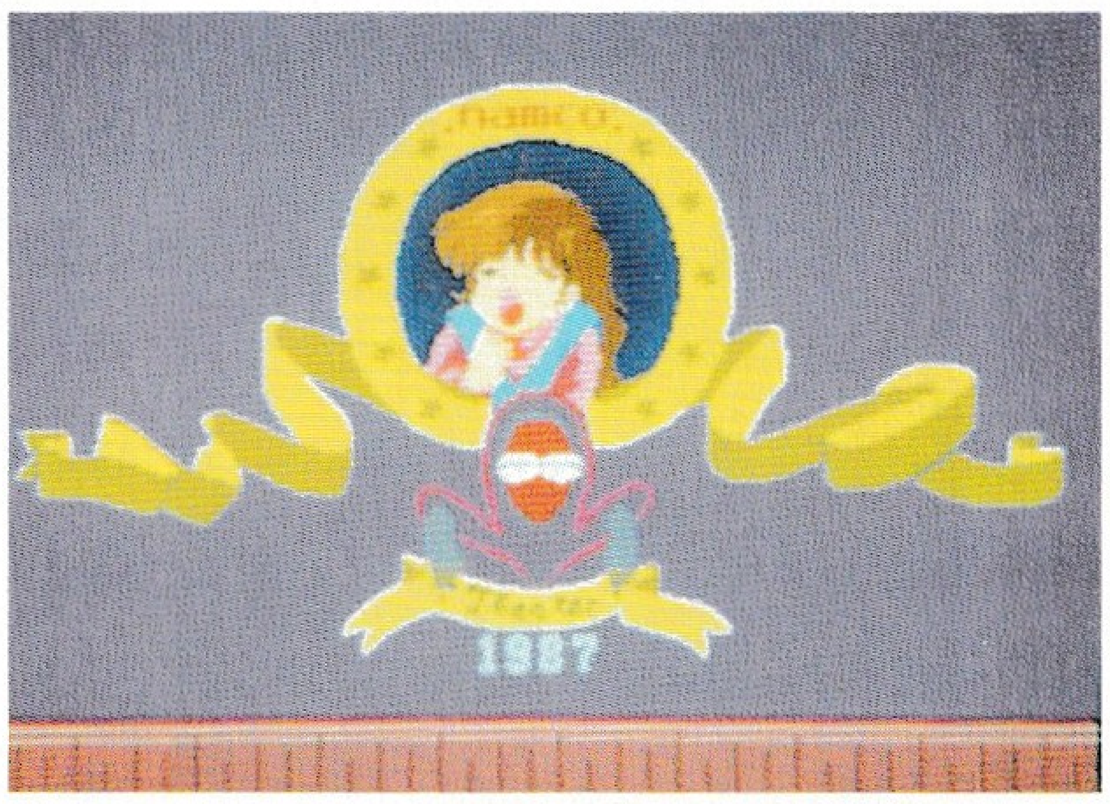


カイヨワ【Caillois】[人名]（Roger～）フランスの社会学者。1913～1978。著書に『神話と人間』('38)、『メドゥサとその仲間たち』('60）などがある。カイヨワは遊びの根源を「解放、気晴し、気まぐれの欲求に通じる自由」に求め、この自由を遊びの原動力、パイディアと名付け、逆に「無償の困難、ルールによる自由の抑制」のような、より知的・高次の意味をもつものをルドゥスとした。パイディアとルドゥスがたがいにかみ合うことでルールや形式を有する遊びが生ずるのである。彼はさらに遊びの形態を４種類に分け、それぞれ「アゴーン(競争)」「アレア（運)」「ミミクリー（模擬)」「イリンクス（眩暈)」としている。これらが十分備わっているゲームが、よいゲームとなりうるわけだ。

カウンターストップ【counter stop】[現象名]ゲームのスコアのカウントが止まること。ゼビウスでは9, 999, 990pts. (999万9990点)、ギャプラスでは99, 999, 900pts. (9999万9900点）でカウンターストップ。これのないゲームは、スコアが記録できる桁数を超えると「000, 000点」からの数え直しになる。ゲームスタート時は「00点」だから区別できるのだ。

かえる[キャラ名]→猿

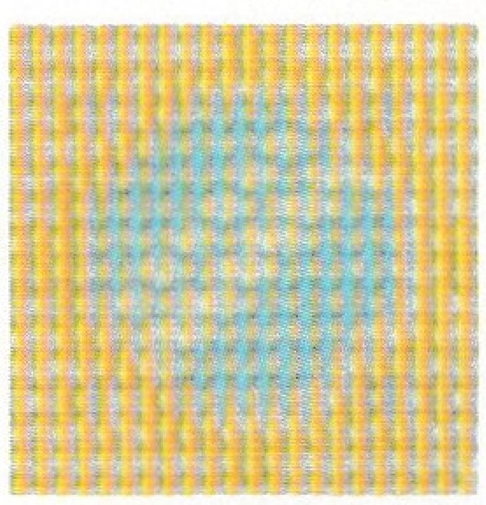
がおーっ[声]ワンダーモモのオープニングで、モモが「がおーっ」と吠える。これはMGMのそれのパクリ。

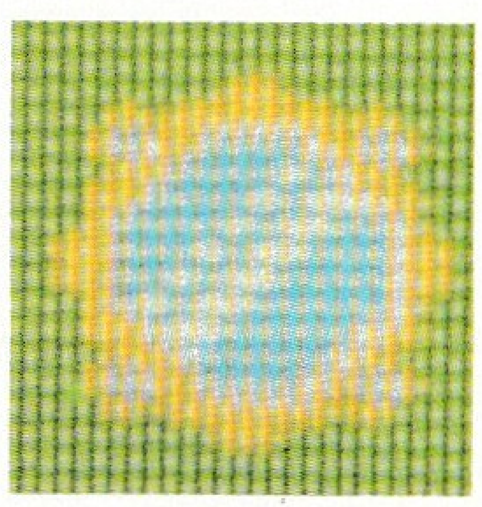


がおー、ぶーぶー[声]妖怪道中記に出てくる、ガマ親分たち（ボスガマ、目読みがいこつ、賽振り）の台詞。たろすけが賭けに勝つと、このように不快感露わにブーイングをする。

かがみ【鏡】[キャラ名]リブル・ラブルの宝箱の中身。4, 000pts.と、たいへんお安くなっている。さてこの鏡のふちの色が、ちょうどバシシした部分の色と同一のため、出現した瞬間は中心部の青色のみが見え、なんとなく雰囲気が「科学万博」であったことはあまりにもローカルに有名。ちなみにボーナスステージで、６個とも鏡になってしまう確率は2. 15%、つまり約50回に１回のツキのなさ、ということになる。

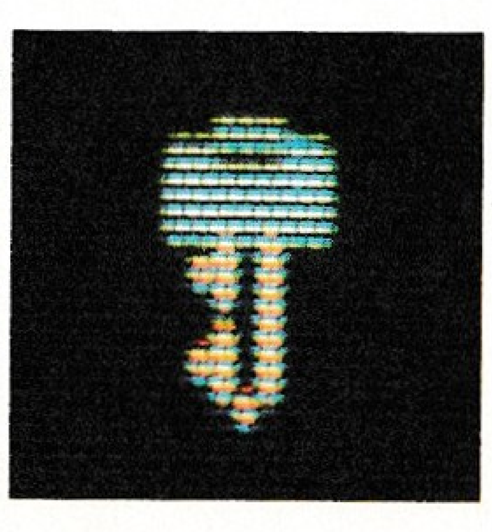
▶科学万博！



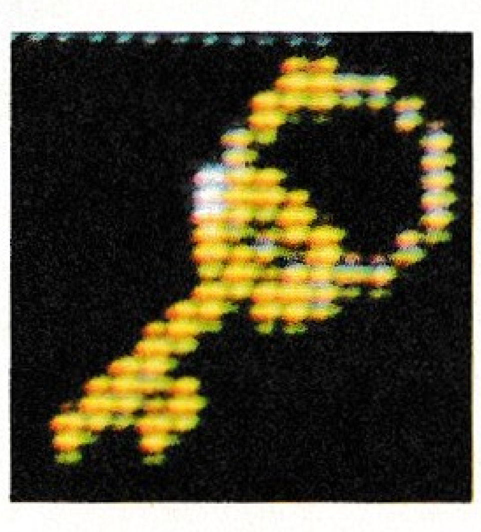


カギ【鍵】[キャラ名]①その祖をパックマンに置く、由緒正しき名門キャラクター。当時の、「5, 000pts」という点数は、ナムコのゲームキャラクターとしては最高点であったが、スーパーパックマンに再登場したときにはわずかに50pts.となってしまった。その後、パック&パルでは700pts.～5, 000pts.と、一見巻き返したかとも思われるが、現実はスコアインフレが起きているため、これもたいした点数とはいえない。結局「諸行無常・盛者必衰」なのである。②ドルアーガの塔・イシターの復活において、次の階・ルームに進むためのもの。これを取って対応する扉まで行かねばならない。イシターの復活ではギル・カイの２人揃っていなければならないので、ときどきカイが「ほらギル、

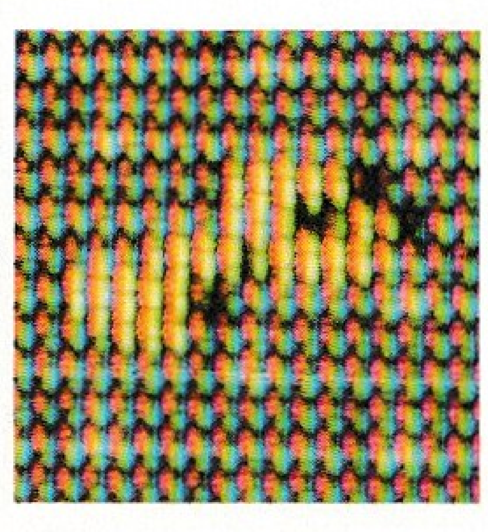
▶パックマンのカギ



▶ドルアーガのカギ



▶イシターのカギ



早く来るのよ！」とばかりにCall GIL（コール・ギル）しているのを見かける。③パックランドの、ホラーハウスの中に登場するキャラクター。行き止まりのところを「ずぶぶっ」と開くためのもの。

がき【餓鬼】キャラ名①源平討魔伝の敵キャラ。ジェネレータの口が「かぱかぱ」と開くと出現し、景清を押しまくる。谷底に突き落としてくれることもあるが、逆に絶壁の上まで運んでくれることもあり、要は使い方1つである。②妖怪道中記の餓鬼は、正確には「亡者」なのです。悪しからず。

かくキャラ名ファミリースタジアム・ライオネルズの投手。そこそこに変化球もこなすうえに「白い稲妻」とも噂される超速球（165 km/h は出る）を擁するので、9回で「かく」なんて局面になったらもうあきらめるしかない。

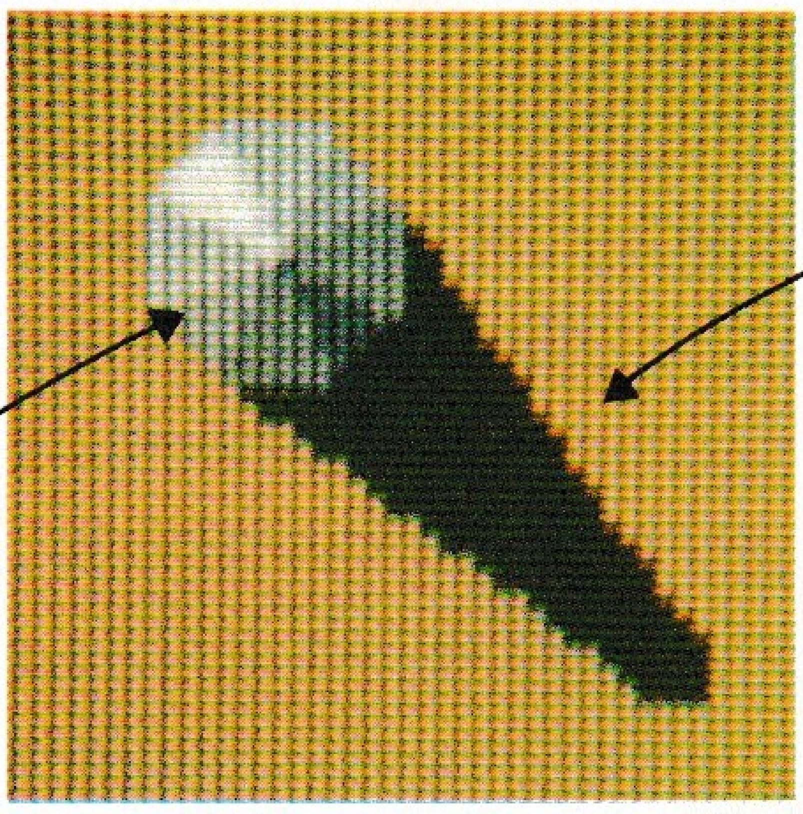
かくしフィーチャー【隠し——】[—— feature] 图ふつうにゲームを行っているときには起こらないが、あることをきっかけとして起こる現象のこと。この現象によって登場するキャラクターのことを隠れキャラクターという。「ブラスターを落とすとソルが出る」というのは隠しフィーチャーで、ブラスターを落とすと出る「ソル」は隠れキャラクター。ただし、現在は両者の区別があいまいになってきている。一般に「隠れキャラクター」という語のほうがよく使われているようである。

かくれキャラクター【隠れ——】【—— character】图2、3年前から、異常に流行しはじめたキャラクター群の総称。通常は見えないが、ある手順を踏むことによって現れる。ナムコ・ビデオゲームにおいての元祖はゼビウスである、と言われているが、もともとこの会社、いたずら好きのため、断言はできない。ちなみに、隠れキャラクターはバグと隣り合わせのため、ときとして「出すつもりのない隠れキャラクター」が登場して製作者を驚かせることもある。隠れキャラクターとして一番有名なのは「ソル」であろう。ただ、この手のキャラクターが出はじめた頃は意外性がとてもおもしろかったのだが、以来、猫も杓子も隠れキャラクターに走り、さほど味わいのないゲームも何か隠せばもうかる、という怪しからぬ風潮を生んでしまった。真のゲーマーは小手先技にとらわれない、本当の「おもしろいゲーム」を見極めなければなるまい。

▶育つソル



かげうち【影撃ち】テク名「PLAYER TWO」となったゼビウスのプレイヤーは、出現させたソルを破壊する際、ソル本体ではなく、ソルの影を撃たねばならない。そのため、「PLAYER ONE」よりも不利となる。



かげきよ【景清】→平景清

ガケくずし【ガケ崩し】テク名→島崩し

かけふキャラ名ファミリースタジアム・タイタンズの「蚊のカッちゃん」である。意外なくらいよく飛ばす……ってのはちょっと失礼ですね。

カサ【傘】キャラ名キング＆バルーンのラウンド表示キャラクター。ふつうのシマガサの「1」と、

上部に「5」と書かれている「5」の2種類。

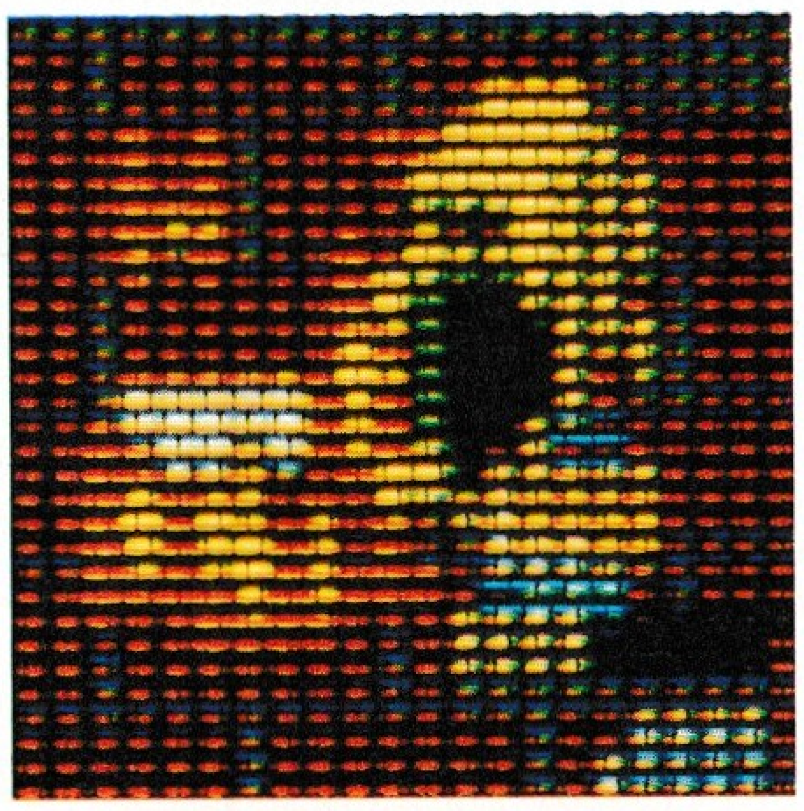
かざぐるま【風車】[キャラ名]ギャラガのチャレンジングステージ専用キャラクター・その2。モミジともスクリューとも呼ぶ人がいて、今いちコンセプトのはっきりしないキャラではある。



カスタムアイシー【custom IC】[名]特注ICのこと。デッドコピー対策（中身がわからないし、同じものの市販品はない）のこともあるし、純粋に仕様を満たすために注文することもある。昔々ニチブツが、カスタムCPUを発注するという超荒技をやってのけましたなぁ。

かたい【堅い・固い・硬い】[形]敵キャラクターが、いくら弾を当てても壊れない様子。

かたなかじギル【刀鍛冶ギル】[現象名]燃えているファイヤーエレメントに、ぎりぎりまで近付いて剣を振ると炎は消える。あたかもギルが自らの刀に焼きを入れているように見えるため、こう呼ぶ。

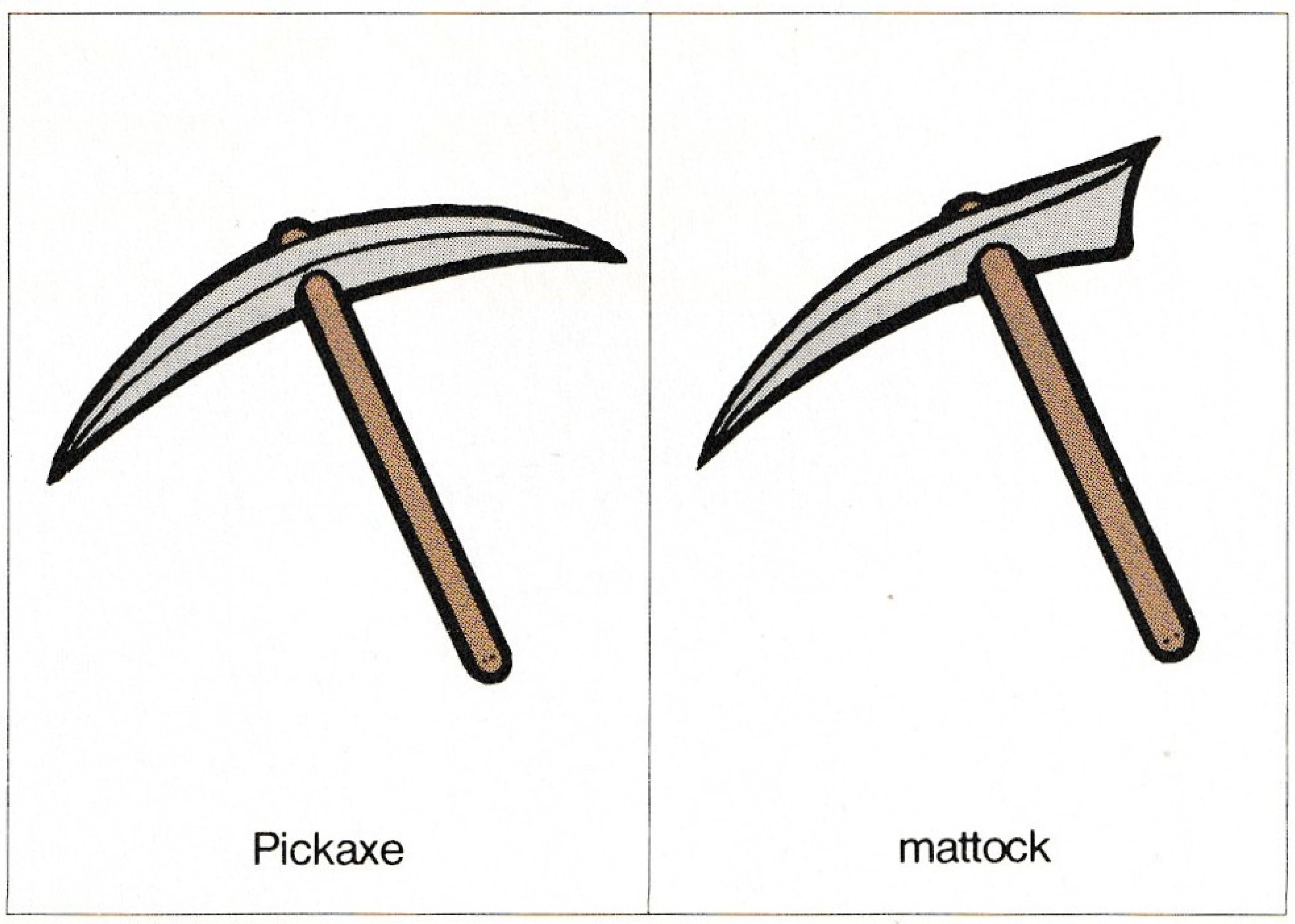


かたはらいたいわ【――痛いわ】[固]源平討魔伝で、鉄棒を持った弁慶が登場するとき、こう喋る。このタイプの弁慶は鎌倉の近くにいるのだが、もうこの頃には景清も育ってきているので、はっきりいってこの弁慶は弱い。こっちのほうこそ「かたはら痛い」のである。

●頼朝を倒そうという自分が、弁慶ごとき始末できないでどうする。あなたは剣を抜き、弁慶と相対した。《巻き物は持っているか？　持っているならば「**必殺、旋風剣！いやぁ〰〰**」へ、持っていなければ「**おろかもの**」へ》

がったいふうせん【合体風船】[キャラ名]キング&バルーンのキャラクター。3個の風船が融合・一体化したもので、とても高得点。

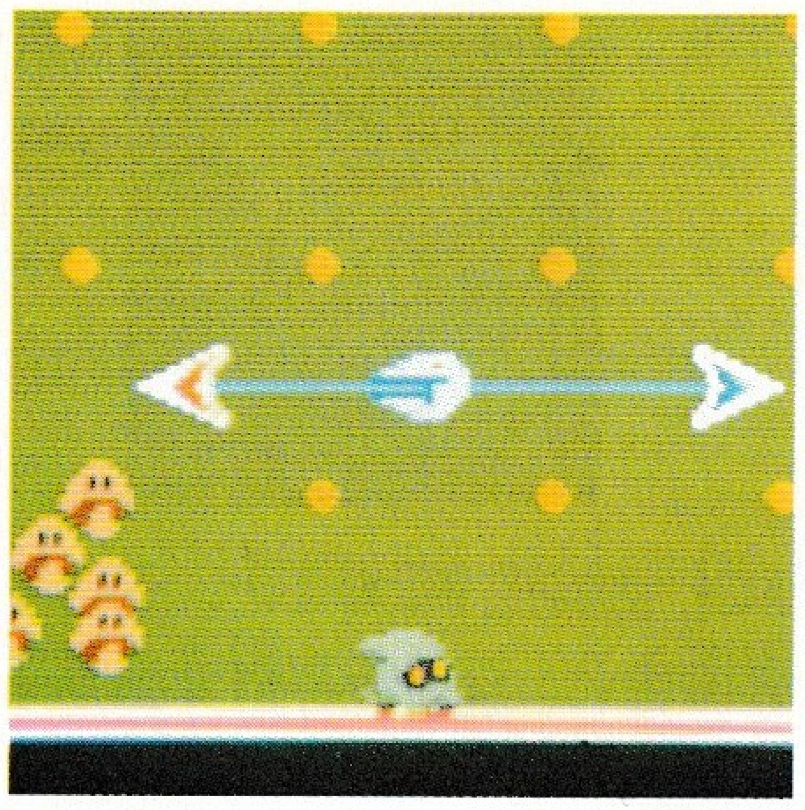
カッパーマトック【copper mattock】[キャラ名]ドルアーガの塔で一番最初に手に入るトレジャーボックスの中身。同一の階で最大2回、フロアの壁を崩すことができる。これはおまけだが、両端のとがったつるはしは正確には“pickaxe”（ピックアックス。ピッケルとは違うよ）であり、“mattock”は片方が広刃になっているものを指すのである。



か

カサ—カッパ

かなしばり【金縛り】[現象名]リブル・ラブルのラインを伸ばし、シェアーの通行ラインに置いておく。シェアーがそのラインに重なると、シェアーがラインを続けざまに切る（ということになる）ため、リブル・ラブルはしばし身動きがとれなくなる。これが金縛り。



かなめいし【要石】[キャラ名]源平討魔伝のキャラクター。涙滴様の形状をした石に木綿(ゆう)を巻いたものである。上下運動をする大きなもの、飛びはねてくる小さいもの、水平に飛んで行く横向きのものがある。いずれもぶつかると大きな体力ロスとなる。このゲームのなかでは数少ない、動く無生物である。

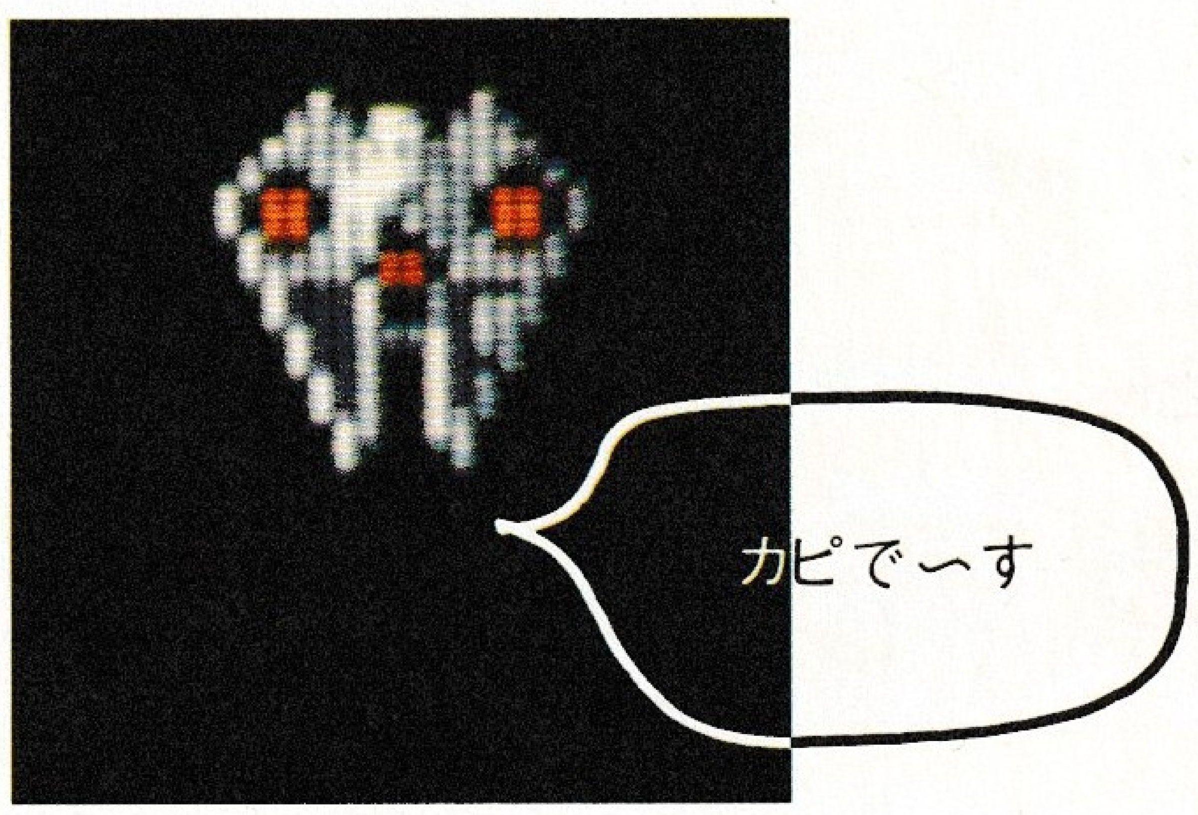
▶要石、小

▶要石、中

▶要石、大


カニカニ[声]ワンダーモモの、クラブフェンサーの台詞。モモに近寄って行くときは、この台詞を喋ることになっている。

カピ【kapi】①[名]ゼビ語。ひと回り、1年。ここから、惑星ゼビウスにおいても、1公転周期を1年とする概念を用いていることがわかる。②ゼビウス軍の有人戦闘機。タルケンの改良型で、前方から飛来したのち、ひらーりとひっくり返って去っていく。この間に数発のスパリオを撃つ。



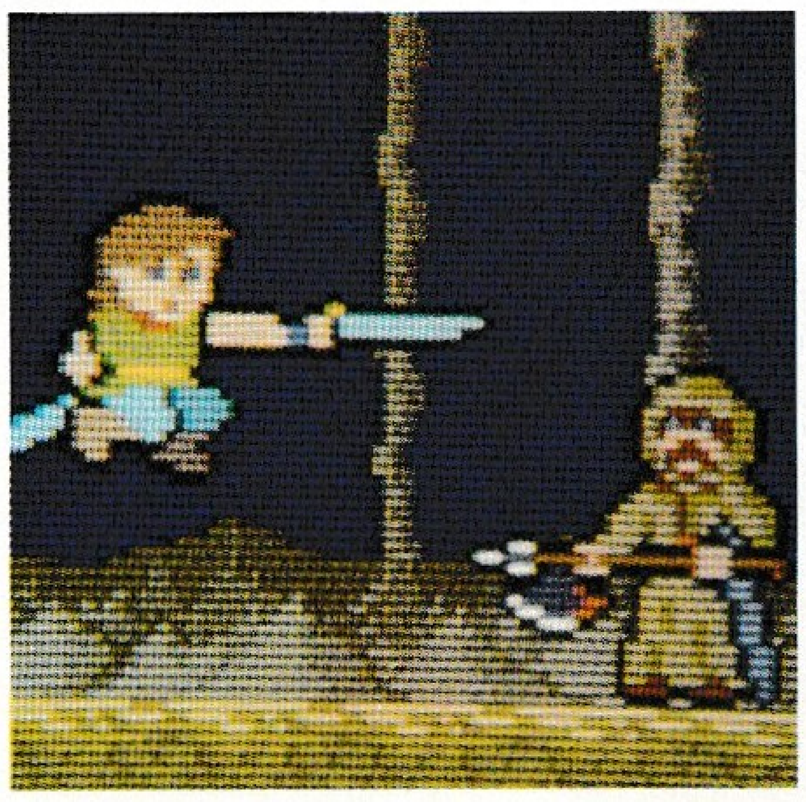
がびょう【画びょう】[キャラ名]ピノ・アチャの武器。兵隊とフーセンをやっつけられる。昔々、学校の教室の掲示板に刺さっていた画びょうを人さし指に乗せ、掲示板めがけて放ち、刺して遊んだことがある。ピノやアチャが投げた画びょうが、必ず刺さる部分を前にして飛んでいくところを見ると、おそらく彼らもこの奥技を伝承しているに違いない。うーむ、おかしな顔して手強いヤツ。

かぶ【蕪】[キャラ名]ディグダグ/Ⅱ・ラウンド2/1のベジタブルターゲット。600/400pts. 一般にかぶはアブラナ科の一年草で、根と葉は食用、といわれている。さらに、あまり知られていないが、水の代わりにガソリンを与えて栽培したかぶには内燃機関としての効用もあるという。実際、とあるオートバイメーカーが社内に栽培実験所を設けて研究した結果、ふつうのエンジンよりはるかに燃費のよい、素晴しいかぶができあがった。よって、これを利用したオートバイは、そば屋、郵便局をはじめ、数々のビジネス・ユースに用いられている。

カブト[キャラ名]リブル・ラブルのミスティックアイテム。バシシするとそのシーズンはクリアになる。

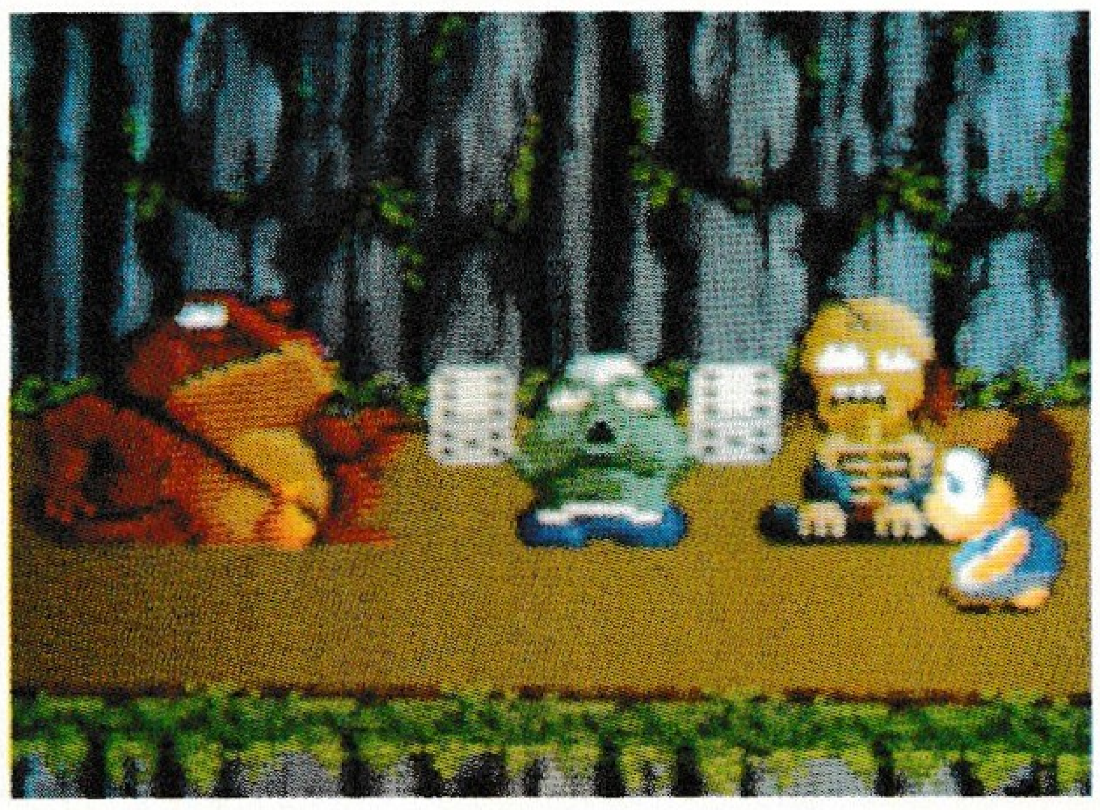
かぶとわり【かぶと割り】[テク名]ドラゴンバスターの基本的なテクニック。1段のジャンプの最

中に、レバーを下に倒したまま剣を振ると、剣を真横に突き出したままにできる。この状態の剣には怪しい力が宿っていて、通常切りつけたときの２倍のダメージが与えられる。これをルームガーダーに使うと、奴らの頭あたりにザックリと決まるので「かぶと割り」と呼ばれる。




カプセル【capsule】キャラ名 バラデュークのオクティが残していくもの。そこまで行って開けてみると……パケットや、単に得点になるもの、波動銃アイテム、バガンのどれかが出てくる。飲み込んでも効き目はない(カゼ薬じゃないんだから)。

ガマおやぶん【――親分】キャラ名 妖怪道中記のサイコロ道場の主。どこで誰に教わったのか、丁半のサイコロ賭博をやっている。人相（？）は悪いが、お客が負けてスッテンテンになっても身ぐるみはぐような、あこぎなことはしない。まして「水戸黄門」の得意技、「店の権利や妹の身体」での返済を迫るといった、鬼畜生のようなまねもしない（もっとも、ガマ親分は畜生だが)。賭けのレートは、3,000→5,000→10,000、と上がっていく。この賭け方は、俗に「倍チャラ賭け」という有名な手法であるので、ちょっと説明したい。これは前回に賭けた金の倍を次の賭けに賭けていくというものである。これにより、たとえばもし最初からｎ回負け続けたとすると、失った金は、最初の賭け金をＫとして$\sum_{i=1}^{n} K \cdot 2 = \frac{2^n - 1}{2 - 1} K = (2^n - 1) K$であり、次の回の賭け金は、$2(K \cdot 2^{n-1}) = 2^n K$となる。すなわち、どんなに負け続けても、最後に１回勝てば、最終的に$2^n K - (2^n - 1) K = K$でＫだけ勝つことができる、というわけ。逆にいえば、こんなときにどんなに勝ち続けても、最後の最後で負けては元も子もないのだ。

◀サイコロ道場

カマとともにさりぬ【――と共に去りぬ】現象名「よーし決まった、トプカプ総取り……あーっ、こら、シェアー来るな！」「ぷつーん」「えーん、トプカプが去って行く…」

かみ【神】图……といえば思い出すのが、「神様は死んだ、悪魔は去った、…」の、源平討魔伝のエンディングである。プログラム担当のＯ氏の作といわれるが、いかにも、もう二度と救われることのない、漠々たる荒野が広がるばかり、という情景が浮かび、栄枯盛衰・諸行無常を強く感じさせる秀



作である。しかし、何度も繰り返し読んでいるうち、どうもそれだけでは割り切れない何かがあるような気がしてくる。悪魔は去るだけなのに、どうして神は死なねばならないのか？「狂える地虫の嬌声」とは何なのか？　神や悪魔、地虫に「郷愁」を感じる理由は？……次週のこの時間は、シリーズ最終回「知られざる源平討魔伝⑤・源平プロジェクトの全貌～諸行無常の向こう側～」をお送りします。ただし、野球中継、ナムコの圧力その他の理由により、放送予定に変動がある場合もありますのでご注意ください。

かみあう【噛み合う】[動ワ五]ギャラガにおいて、捕虜になったファイターは、自分を捕虜にしたギャラガが待機中に撃破されると、ファイター単独攻撃をかけて戦場から離脱していく。しかし、次のステージ（チャレンジングステージの場合はさらに次）に編隊ギャラガのおまけとして後からついてくる（おまけ付き編隊ギャラガ)。そして先に登場していたボスギャラガのうしろに位置する。これを「噛み合う」という。

かみなりぼうや【雷坊や】[キャラ名]スカイキッドデラックスのキャラクター。雲の上に住んでおり、その雲から雷を出す。こいつが出現すると、BGMも「どん、どん、どんちきちんちん、どん、どん、……」と怪しげなビートを刻みだす。これはどうにかならないのか、と思う。



カラーデザインきのう【――機能】【color design――】[名]スターラスターの売り物の１つ――のわりに知る人は多くない。ある10ストロークの操作に成功すると、ガイアのコクピットを好みの色に「リフォーム」できる。ごくふつうに塗り替えるのも一興だが、マップの文字色と背景色をいっしょにすると、ほとんど状況がわからなくなってむちゃくちゃにおかしい。

カリギュラ【caligula】[名]パックマンシリーズで、点滅するイジケモンスターをパックマンが追いかけていき、喰いついた瞬間にモンスターが生き返ってパックマンが死ぬことだが、なぜこれが「カリギュラ」なのか？「Caligula」とはあるローマの暴帝のあだ名なのだが……。

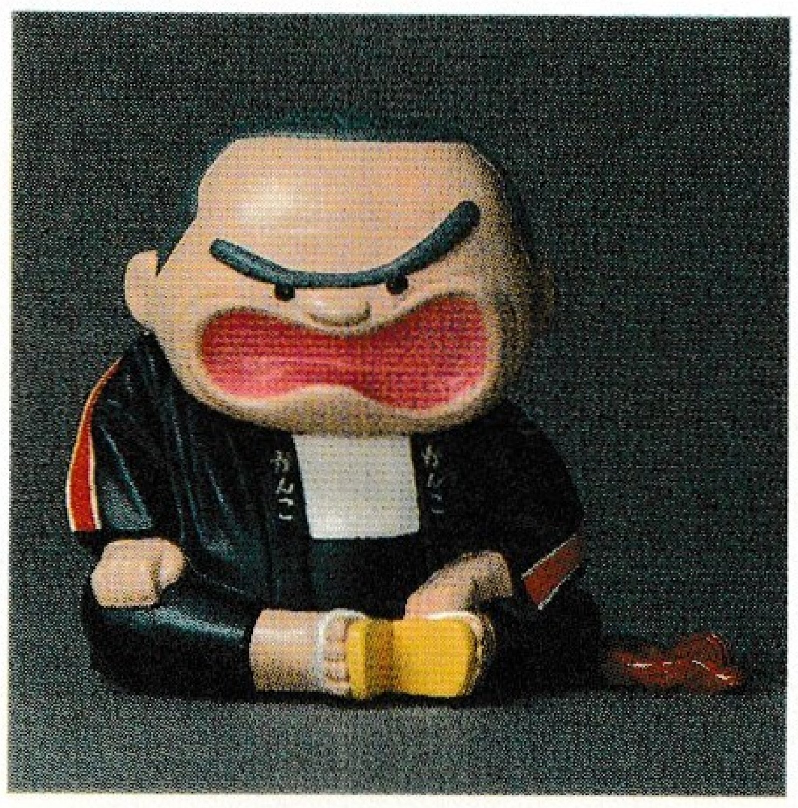
ガル【garu】[形容]ゼビ語。「大きい」の意。

かわとう[キャラ名]「男・かわとう」である。ファミリースタジアム・タイタンズの代打要員。ここぞというときにはわりあい頼りになる。昨シーズン引退し、現在は解説者。「勢い」と「波」と「とにかく何も考えずに」がすべての試合を決定するという彼の精神論的持論は、「これをきっかけとして波に乗りたいですねー」をキーワードとし、「波乗り解説者」の異名を取る某バレーボールの解説者ともどこか相通ずるものを持ち、「野球はデータ」が信条の「のむら」解説者と好対照をなしている。

がんこしょくにん【がんこ職人】[名]エモーショナル・トイ第２弾。墨ツボを引っ張るとべらんめえ口調で怒ってくれる。はんてんの胸えりに書かれた「がんこ」の文字と、トレードマークの丸に「頑」の字がとってもオシャレ。以下はパンフレットより。

「自分のオヤジは
下町生まれ下町育ち
がんこな職人だ
何かするたびに
べらんめい口調で怒鳴られた
言葉はきたなかったが
なぜか心にジーンとしみるものがあった
そういえば物事にこだわっていたなあ

──そして今、一人前の自分が在る。」

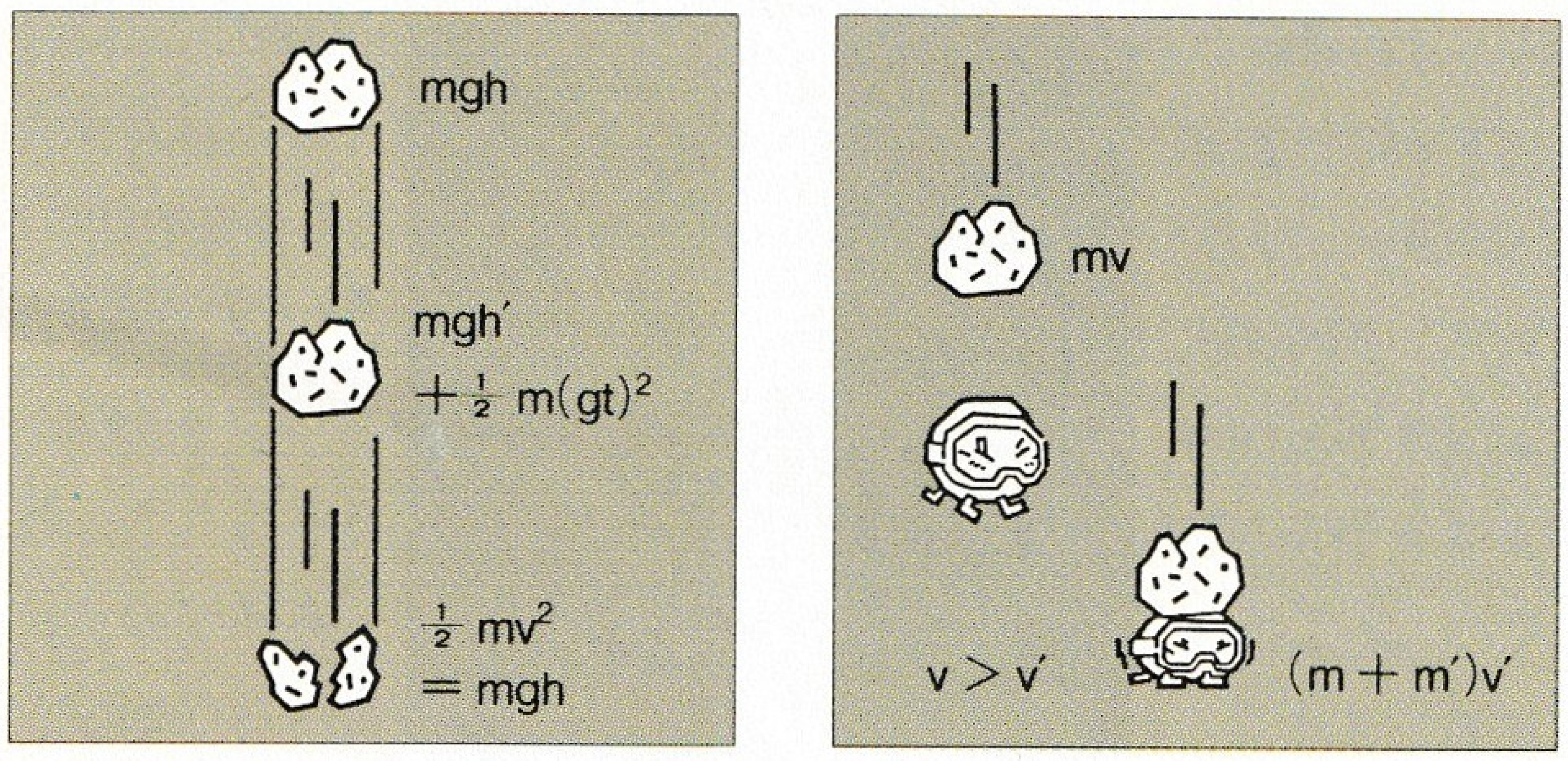


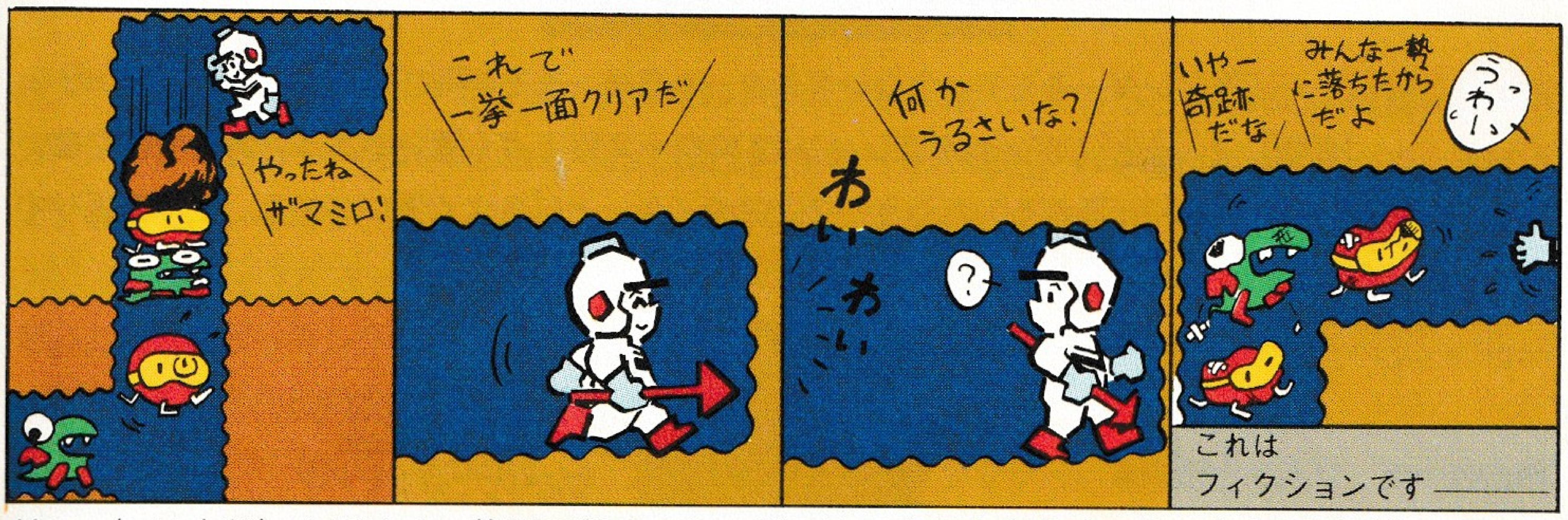
ガンジー【gandhi】(印) 图ゲームに「非暴力不服従」の概念を持ちこむこと。すなわち、敵キャラクターを破壊しないこと。点を取ってはいけないわけではなく、ターゲットを取ったりするのは許される。この状態でどれだけの時間持ちこたえられるかが、ゲームスノッブの陰気な楽しみの１つである。そーいえば、妖怪道中記のラストではこの手法が必要になりますな。

かんせいつっこみ【慣性突っ込み】現象名ポールポジションⅡで、ゴールイン寸前にタイムが０になり、減速しながらもその惰性でゴールゲートをくぐること。これをやると、レコードはざっと223〜4秒にはなる。半分へたりながらも、しっかりエミちゃんのチェッカーフラッグを受けるところがじつに姑息でよい。

かんせいドリフト【慣性──】【──drift】テク名レーシングテクニックの１つ。クリッピングポイントを手前にとり、アウトからそこへ寄る。そのときのテールの流れ（ドリフト）で車向を素早く変える。すなわち、直線におけるスピードから生じる慣性力を利用してコーナーをクリアするわけである。ただし、ポールポジションにおいては、慣性ドリフトも四輪ドリフトもいっしょ。

がんせきおとし【岩石落とし】テク名ディグダグの大前提的テクニック。岩の真下から掘り上がり、岩のすぐ下で左または右へ歩くことによって、土が果たしていた抗力を激減させ、高さｈにある質量ｍの岩の位置エネルギー mgh（g：重力加速度）を落下による運動エネルギー$\frac{1}{2}mv^2$に変える。基準点を岩の落ち得る最低点として高さｈから岩が落ちきった時点ｔでの速度は v＝gt、また、高さと時間の関係から $h=\frac{1}{2}gt^2$（t：時間）となる。この２式からｔを消去して$\frac{1}{2}mv^2=mgh$ が得られる（力学的エネルギー保存の法則）。もっとも、実際には地底内にも空気が存在し、落下の際には空気抵





抗 kv（k は定数）を受けて、落下の際のエネルギーはいくぶん小さくなる。さらには下方にモンスターがいた場合、これらの合体によりエネルギーはいっそう小さくなる。これを力積と運動量の関係から見てみよう。モンスターは静止しているものとして、質量 m′ とすると、この状態のモンスター

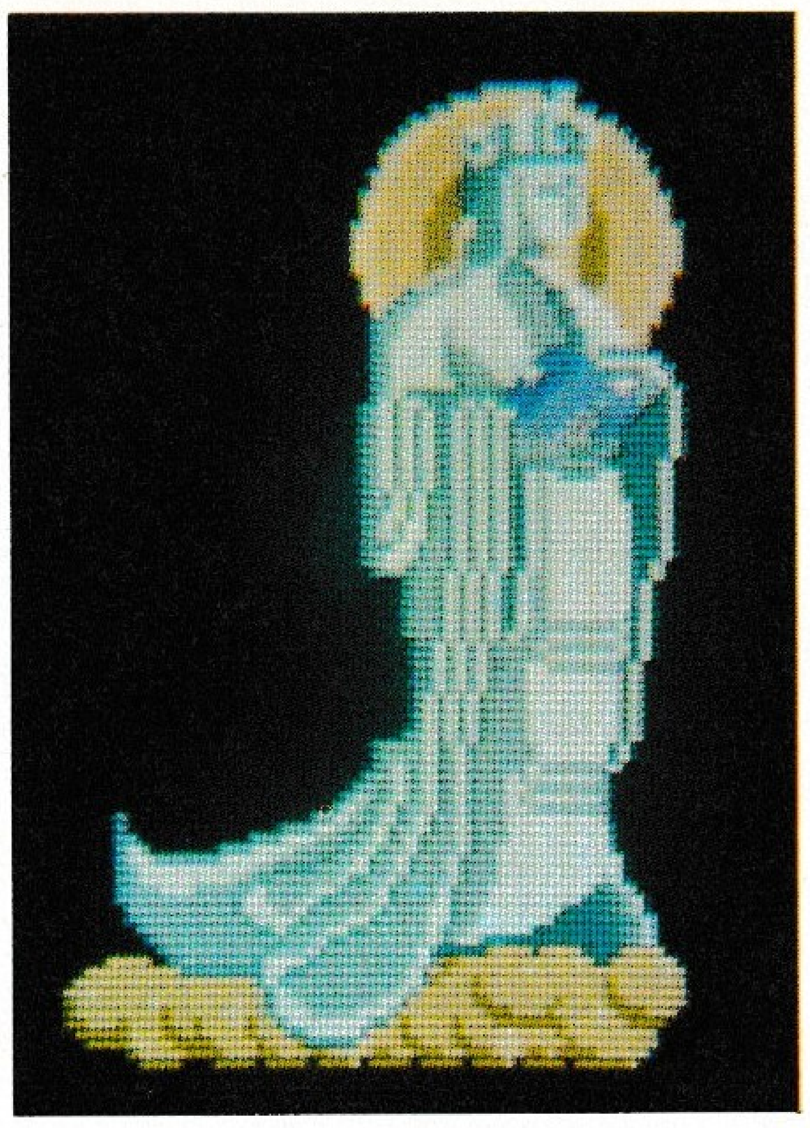
の運動量は０である。そこへ、mv の運動量をもった岩が衝突・合体するのだから、合体後の速度を v′とすると、mv＝（m＋m′）v′となる(運動量保存の法則)。m＜m＋m′だから v＞v′である。v が小さくなれば運動エネルギーも２乗のオーダーで小さくなる、というわけである。

――と、理論上は考えられるが、実際のところ岩は等速で落下し、エネルギーの分割も考えない。すなわち、何匹のモンスターを１度に落としても必ずモンスターは潰れる。ともかく、このエネルギーによって、モンスターに原形もとどめぬほどのショックを与えるわけだが、以上に述べたようなエネルギーの減少にもかかわらず必ずモンスターは潰れる。よってモンスターはそう堅固なものではないことがわかる。事実、モンスターは岩とともに落下していく最中にすでに潰れている。まぁもちろん、プレイ中はこのような不合理を考える必要も余裕もあるまい。１匹のモンスターを落として潰すことによって1,000pts、以下、２匹、３匹と増えるごとに2,500pts、4,000ptsと増えていき、しまいには10,000pts、12,000ptsなどというものもある。なお、一度落ちた岩は壊れるため、再使用は不可能である。

かんつうせい【貫通性】图発射したミサイル、ビーム、レーザー、ファイヤーボールその他の武器が、敵に当たっても消滅しないこと。そのまま飛び続けるため、複数の敵を次々となぎ倒していくことができる。唯一制約を受けるのは、障害物に当たったときと画面外に飛び出たときである。「通行手形」に使うと、より安全に移動できる。

ガントレット【Gauntlet】①[ビデオ名]アタリのビデオゲーム。４人同時プレイ可能でそれぞれ warrior、valkyrie、wizard、elf の役割を請け負いながらダンジョンを進んでいく。音声合成も備えており、「アァ！」だの「オォ！」だの「ウゥ！」だの「Warrior, you're about to die.」だの「アァァァァ……」だの「イヤン」だのと喋る。1986年登場。近年「Ⅱ」が現れた。②（g-）图「gauntlet」とは長手袋、もしくは甲冑の籠手（こて）。ドルアーガの塔の10階や26階にある。

かんのんさま【観音様】[キャラ名]源平討魔伝の、佐渡や淡路などのボーナス面に登場するキャラクター。玉をばらまき、景清がそれを取ることで剣の威力や体力が上がり、銭が増える。夜に出現し一晩中玉をばらまいて朝に去って行くその行動形態から、源平討魔伝界の夜の帝王、はたまた、史上最高の成金野郎といわれている。(ありゃ、観音様は女だっけ？)



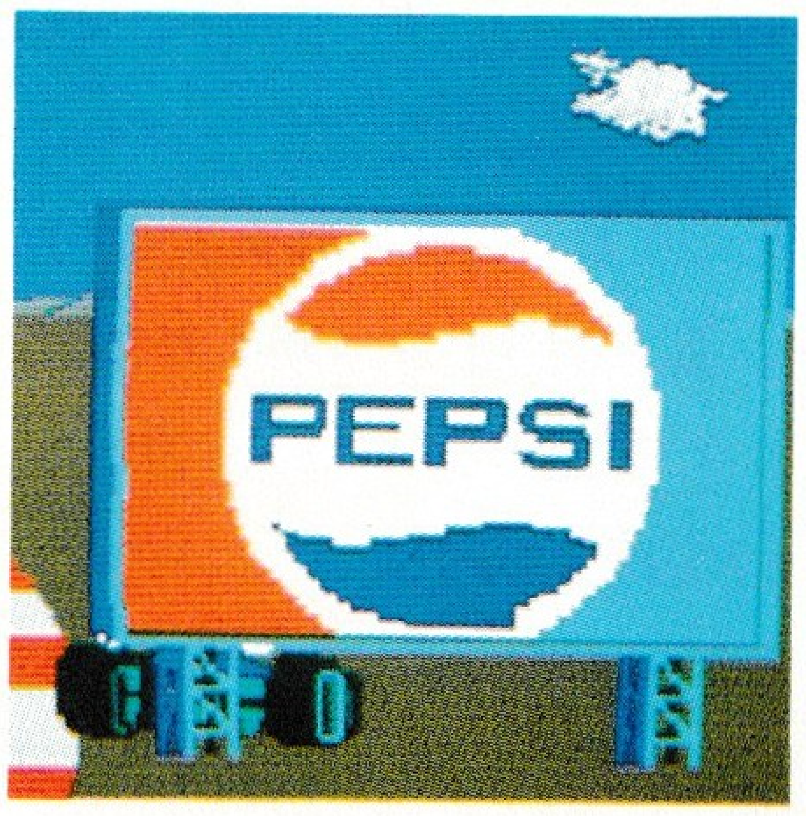
◀いい娘が朝帰りとは何ですか⁉

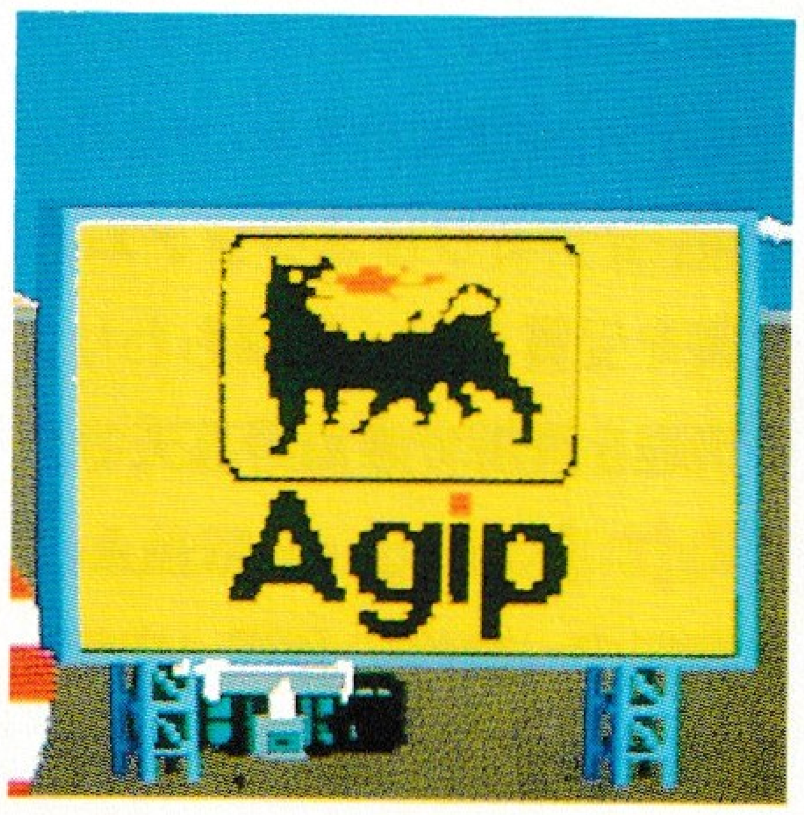
がんばりまーす囲ワンダーモモで、ラウンドスタート直後、モモが飛び降りてくるときこう喋る。

かんばん【看板】[キャラ名]①ポールポジション／Ⅱのコース脇によく置いてある。あの看板に書いてある企業からは、広告料が取れるのだろうか？②スカイキッドにもよく置いてある。上で宙返りするとなにやら出てくることが多い。



◀スカイキッドの看板。宙返りしてみます？





ガンプ 图小説「ファードラウト」に出てくる生体コンピュータ。人類の幸福のために造られたが、この命題を歪め、「人類の幸福のため」に人類を支配することになる。

き

きあい【気合】图①精神を集中し、外からも感じられる気勢。ケンシロウの「はぁ〜〜〜」、ハットリシンゾウの「うっ、えっ」、おさむちゃんの「おさっ、おさっ」に等しい。②ゲーム作りにおける意気込み。十分気合を込めると、トンガリマニア連中に「おー、気合入ってるじゃん」といってもらえる。類義語に「力(りき)」などがあり。

きかくしょ【企画書】图ものごとの理想をうたったもの。どれだけ立派な企画書を作るか、またそれにどれだけ近付けるかが企画者の手腕である。立派な企画書が作れない者には「無能」の、企画書とまったく違う物を作ってしまう者には「狼少年」の烙印が待っている。

ギガ【giga】キャラ名 モトスのキャラクター。スペースビーの中でも、ソーラーベース1ブロックにおさまりきらない巨大ビー。メガよりさらに重く、まともにぶつかっていったのでは、あっさりはじきとばされて「あれーっ」と落ちてしまう。でも、「ギガ」って名前のくせに重量がギガオーダーでない（13,400kg→0.0134Gg(ギガ)）のは「誇大な表現」だと思う。

ギザギザバシシ【── bashishi】图人の目には当然のことと映る現象ほど、コンピュータは再現しにくいようで、たとえばゴムを釘にひっかけるとか、ある領域内を塗りつぶす、といった作業がそうである。この2つの作業を1度に行うのが「リブル・ラブル」であり、一般のハードウェアでは仕事(ジョブ)の重さに耐えられないため、1ランク上の、16ビットCPU、MC68000をこのゲームでは使用している。さて、そのCPUを思いきり困らせてやろうとたくらんだ、また、それによって何かバグが出るかもしれないと思った、とあるゲーマーがいた。彼はリブル・ラブルのラインを可能なかぎりポールにひっかけていったのである。その状態からバシシへもっていったところ、バグこそ出なかったが、一瞬、バシシされる領域の芯の部分だけが元のまま残ったのである。これを「ギザギザバシシ」という。

きせき【奇跡】图リブル・ラブルで、6匹のトプカプを全員バシシしたときに起こる状態。ボーナスステージに移行し、荒れた土地も「元の緑色」（この「元の緑色」も2種類ある）になる。奇跡にはフラワー、レインボー、ジュエルズ、トップネーム、ブライダル、ファンタジーの6種類ある。

きたへふ キャラ名 ファミリースタジアム・カーズのエース。彼を柱に、「おおの」「かわくち」「つだ」と強力なピッチングスタッフを抱えるカーズは手強い。それはいいが、この「きたへふ」ぐらいひらがな4文字だと間抜けになる名前もあるまい。

ギドスパリオ【giddo spario】キャラ名 ゼビウスのキャラクター。軍中最小であり、かつ最低得点である。「ロングレンジザッパー」というコードネームが示すとおり、これはもともと弾である。前方から高速で突っこんでくる、という飛行特性はゼビウス全キャラ中唯一である。

きのこ キャラ名 ①ディグタグ/Ⅱ・ラウンド3/2のベジタブルターゲット。800/600pts. ②スー

パーパックマン・ラウンド12、28……のターゲット。それぞれ120、160pts. ③ドラゴンバスターのアイテム。バイタリティの最大値を16増やす。ただし256を超えないものとする。

きぬかさ [キャラ名]ファミリースタジアム・カーズの7番を打つ「鉄人」。先日、ついに「皆勤賞」の意味で国民栄誉賞を受賞した。打撃もわりによい。第1打席から「きぬかさ」に代打を出すような奴は、ものごとの情趣を理解できぬ野暮天である。

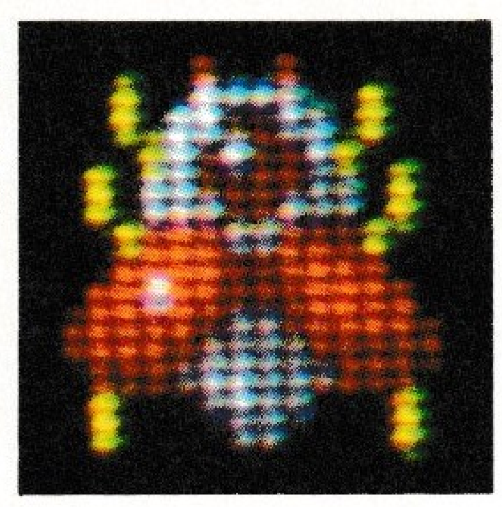
きまぐれアオスケ【Kimagure Aosuke】[キャラ名]→アオスケ

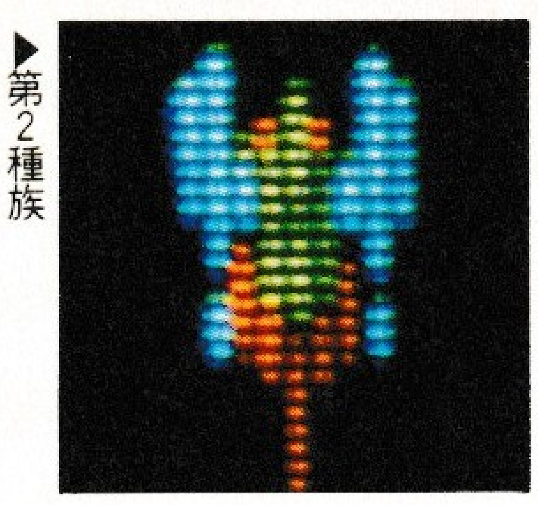
ギャー [画]源平討魔伝の、鬼姫の台詞。鬼姫はTPOにより、これと「いやーん」と「だめ」を使い分けているのである。

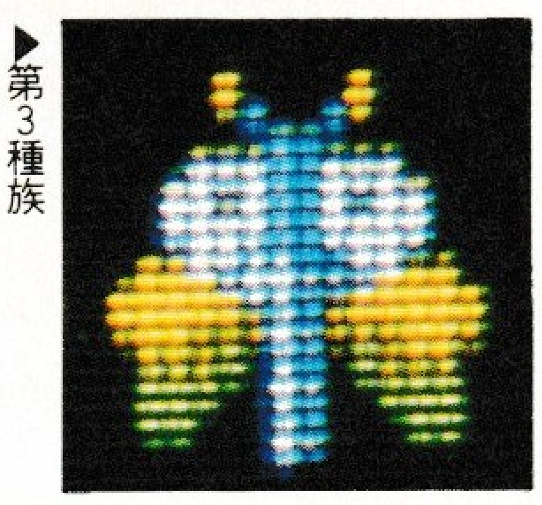
●道は南、東に続いている。《南へ行くなら「ひゃっひゃっひゃっひゃっひゃっ」へ、東ならば「先は長い」へ》

ぎゃっはっはっはっはっ [画]妖怪道中記に出てくる、ガマ親分たち（ボスガマ、目読みがいこつ、賽振り）の台詞。たろすけが賭けに負けると、このように笑いだす。

キャップ【cap】[キャラ名]ギャプラス軍団の第3階級のエイリアン。種族により3種類。

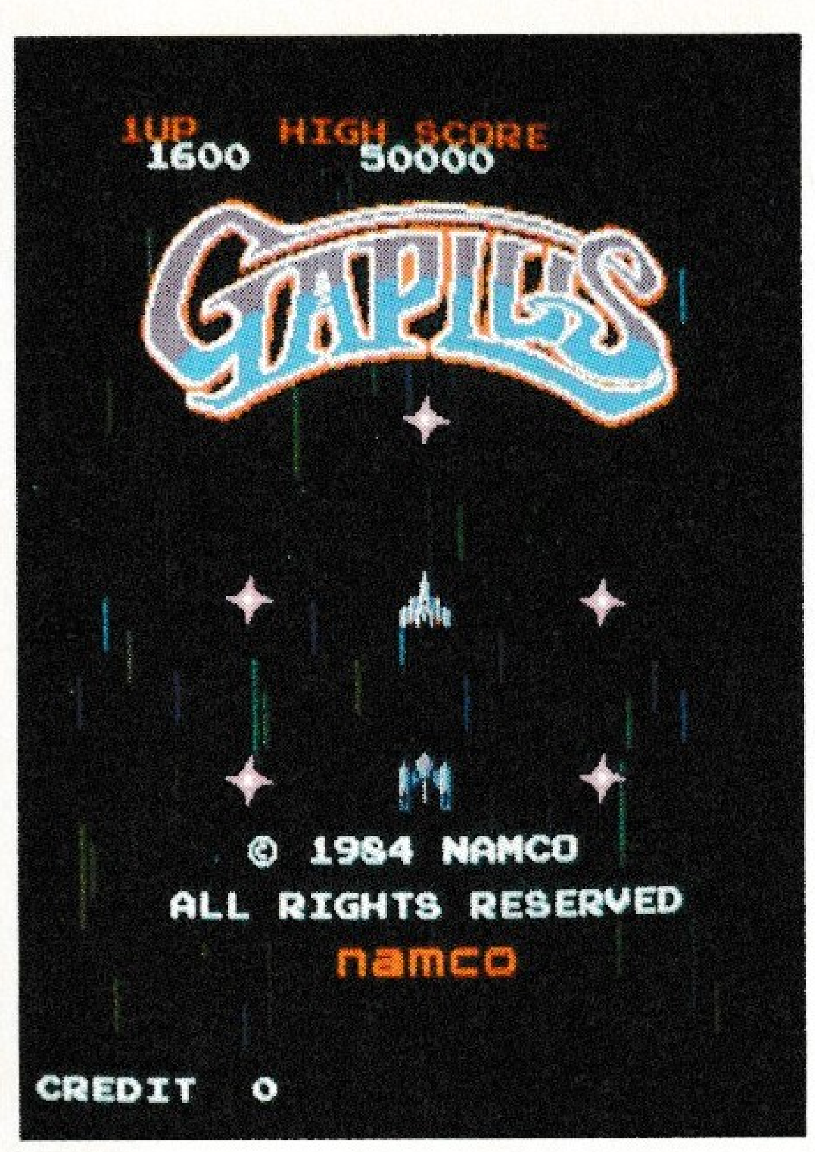
▶第1種族


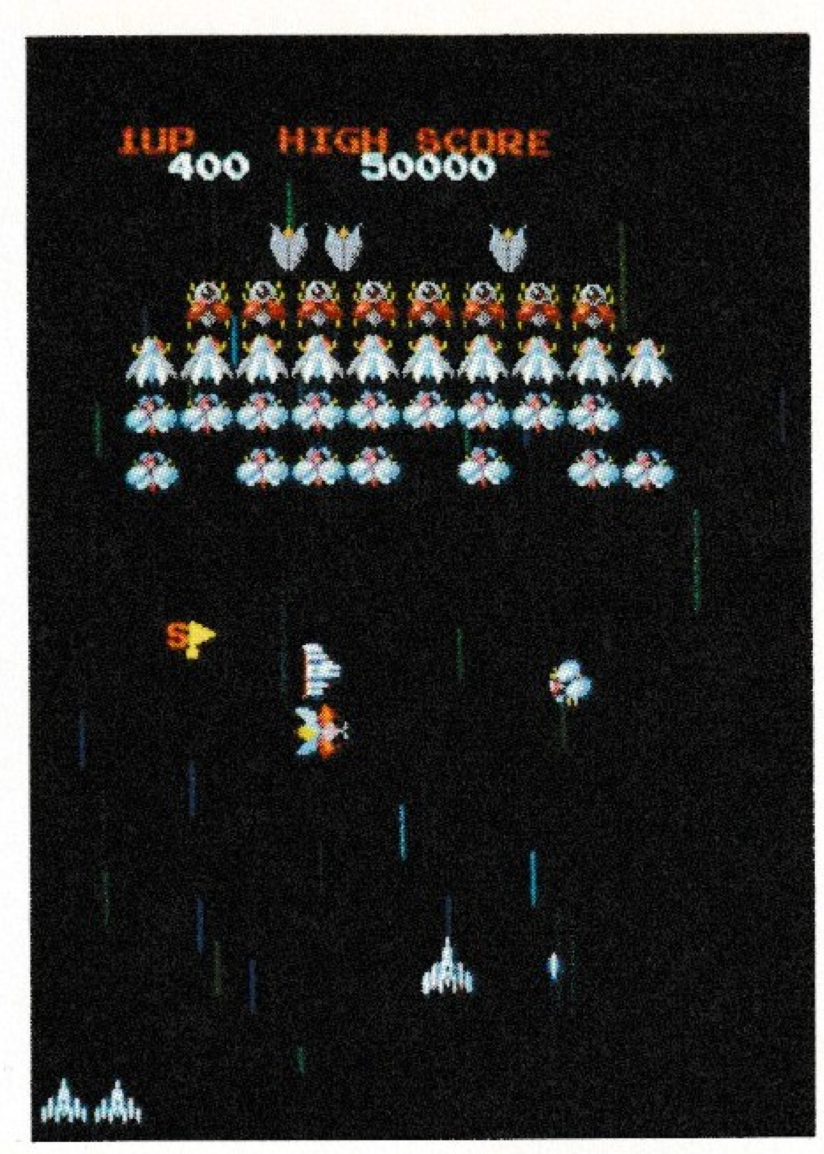
▶第2種族


▶第3種族


キャパシティ【capacity】[名]容量。ゲーム界では「さいだいＨＰ」という言葉に一番近い。

ギャプラス【Gaplus】①[ビデオ名]ギャラクシアンシリーズ第3弾。ギャラガをはるかにしのぐスピードと凝ったキャラクター、ルールをひっさげて1984年登場。スコアが100pts.刻みになっており、そのぶん、上限が99, 999, 900pts. になっている。(これを出すには丸2日半はかかるとか)。しかし、けっこう不発に終わる。②[名]チャレンジングステージのボーナスワードの1つ。完成させるとルーレット方式に数万点のボーナスとなる。③ギャプラス①に登場するエイリアン。3種族15種類が確認されている。



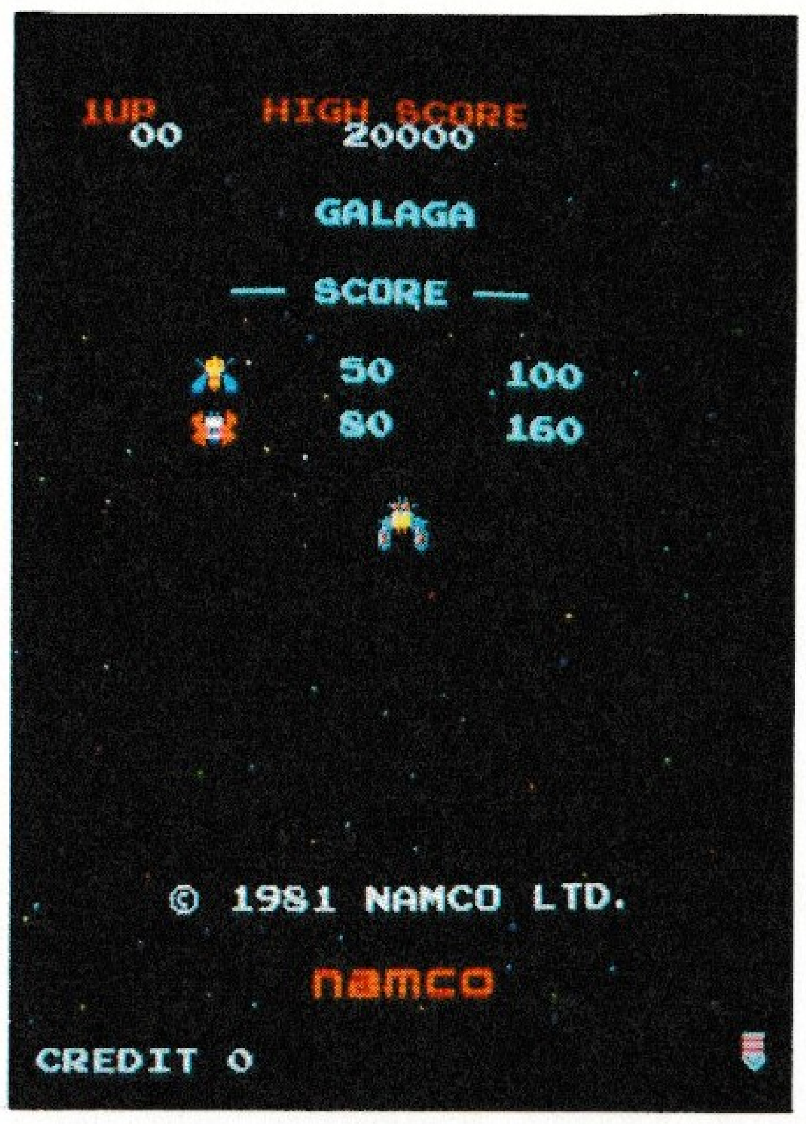


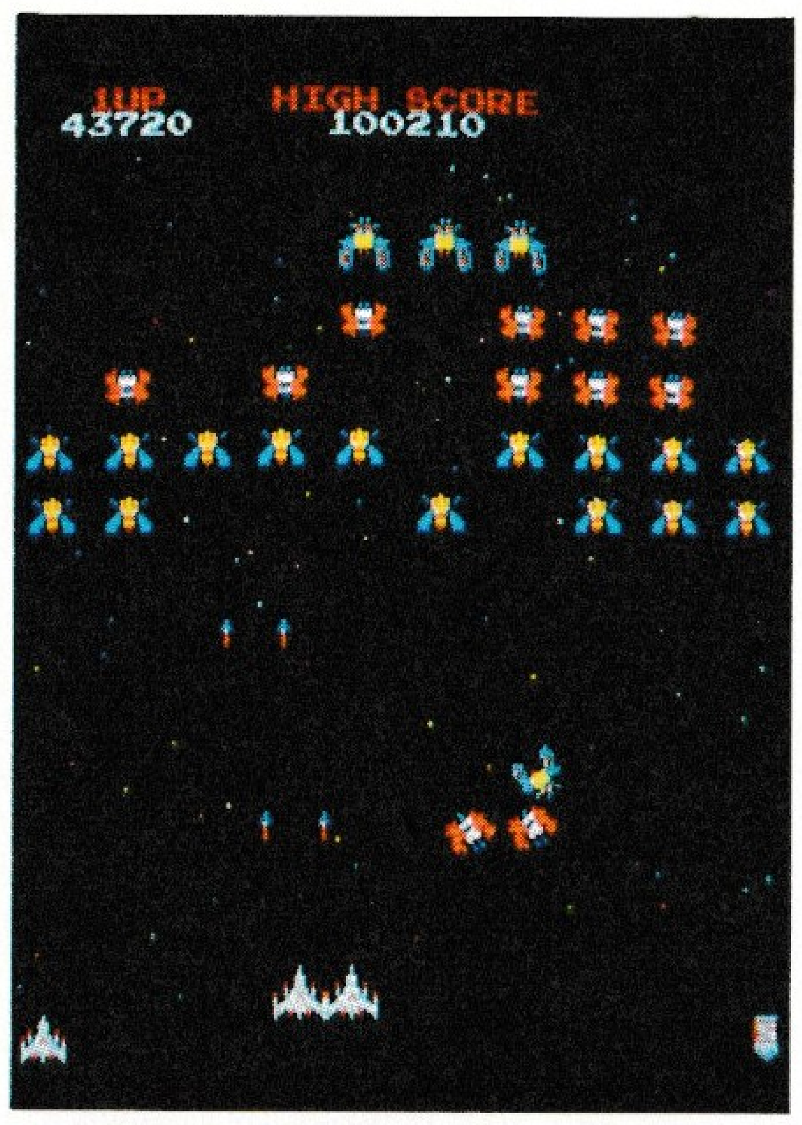
きやらか [キャラ名]ファミリースタジアム・ナムコスターズのリリーフ投手。強力なカーブ、シュートを持つが、性格がおとなしいのでデッドボールは少ない。その点、死球王・やすだと大きく異なる。

ギャラガ【Galaga】①[ビデオ名]1981年製作のビデオゲーム。発売と同時にオペレータ(ゲームを設置している人のこと）から「2匹目のどじょうだ」「ナムコらしくない」と叩かれたが、それに反して人気は上々、前作、ギャラクシアンを上回るファンをつけた。場所によっては今でも1 PLAY 100円で通る、という事実がその力を如実に示している。誕生6周年を迎えるが、それでいてアーケードにおいて重要な位置を占めるという超ロングラン、遊ぶ「屋根の上のヴァイオリン弾き」。最近まで、業界紙「ゲームマシン」のベスト25にもつねにランクインしていた。この頃からナムコ・ビデオゲームのアーキテクチャが変わり、Z-80というCPUを3つ積んだものとなった（→MIMDシステム)。それと同時に、従来の半分暗めの画面から、明るさが生まれはじめた。「ナムコにしてこの

ゲームあり」と人に知らしめる、代表作の1つ。ナムコット版もあり。②名ギャラガ①に登場するエイリアン。全部で10種類。③人名私事で恐縮だが、1984年、筆者は受験生だった。1984年といえばドルアーガの……ときがちだが、この際そんな話はほっぽっといてもっと社会一般の話をしようではないか。

2月18日に各地で大雪が降り、「国鉄」ダイヤは乱れる、入学試験は遅れる、ケガ人は出るわの大騒ぎであったのを皮切りに、衛星放送の開始がこの年の5月28日。7月1日には厚生省が日本の長寿世界一を宣言。ちなみに平均寿命は女が79.78歳に、男が74.2歳。長生きつっても平均的日本男児は喜寿まで生きられないのだ。9月になってみりゃあらびっくりの長野県西部地震。王滝村直撃で全国を震撼させたのであった。さて10月19日、寝台特急富士が西明石駅のホームに激突、車両大破の事故が起こった。思い出すにつけ、ごっそりとえぐられた車両の横っ腹が不気味で、つくづくこれが通路側でよかったと思ったものであった。原因は運転士の飲酒運転による居眠りというからしょうがない。そういったことをよそにオーストラリアから6頭のコアラが日本にやって来たのが25日。全国の話題をさらっていったのだが、その勢いもさめやらぬ31日、インディラ=ガンジー印度首相が銃撃を受けて死亡。全世界にショックを与えつつこの年は暮れていったのである。ちなみにこの年の高校野球は、春は東京・岩倉、夏は茨城・取手二が、プロ野球は広島が優勝を手中にしている。……おっと、忘れてはいけないが、この年はロサンゼルス・オリンピックがあった。民営オリンピックでかなりの収益をあげ、「ルンルンアメリカ・ルンルンユベロス」とうたわれたが、このオリンピックの10日目・8月6日、陸上女子800m決勝で2着入賞、見事銀メダルをその手におさめた一(いち)アスリートの名がなんと「ギャラガー（米)」。ギャラガってのは走るのが早いんだなぁとか、なんだギャラガはアメリカ産か、と思う前に、「なに、ギャラガは女か！？」と、わが耳を疑ったのでありました。ギャラガの記録は1′58″63。さぁ、君はギャラガに勝てるか！？



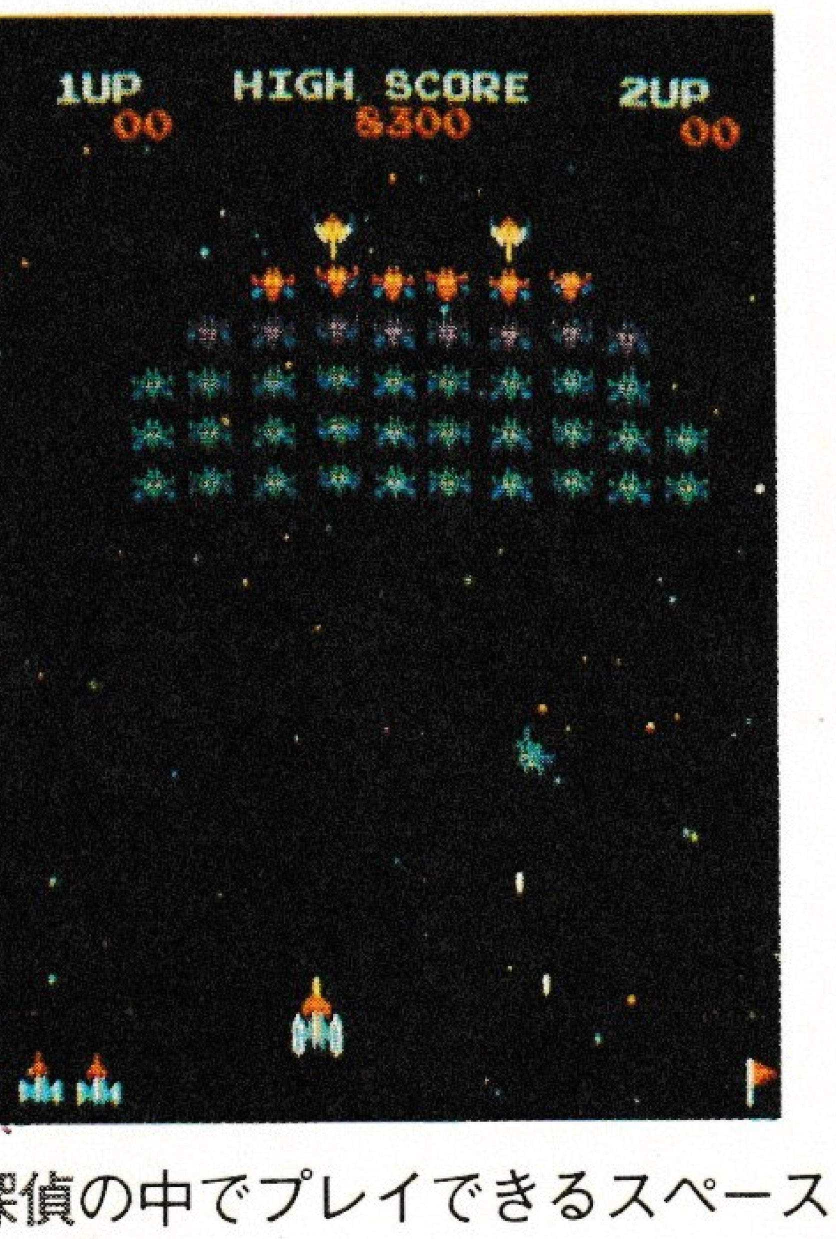


——うち【——撃ち】【Galaga—】テク名ギャラガのファイターはミサイルの2連射ができるため、とりわけチャレンジングステージなどでは、とにかくボタンを押しまくることが有利につながる。これは従来の「一発必中」型とはまったく趣を異にしているため、これを「ギャラガ撃ち」と呼ぶ。この撃ち方は、ゲーム筋を酷使するため長時間これを続けると、次の日あたり筋肉痛に苦しめられることになる。

ギャラクシアン【Galaxian】①ビデオ名1979年に開発されたビデオゲーム。当時、あのインベーダーブームが去り、中心不在だったビデオゲームワールドに彗星のごとく現れたギャラクシアンは、またたく間にインベーダーファンをとりこにし、全国へ、そして海外へと広まっていった。「インベーダー」(正確には「SPACE INVADERS Ⓒタイトー」である。これがおよそ9年前であるから、もしかすると「インベーダー」のブーム、といってもピンと来ない人も多いかもしらん？　よろしい、さわりだけ話してあげよう。「インベーダー」というのはいわゆるブロック崩しから思考を飛躍させてできたゲームでね、左右に動きながらこちらへと侵略（＝インベード）してくるエイリアンを、単発のビーム砲で撃破するゲームなんだ。インベーダー1匹が10〜30pts、ときどき飛来するUFOが50〜300pts、って調子だったから10,000pts出したら英雄と言われていた。(今や1億点

ボーナスが存在する時代だから信じ難いかな？）これが異常にはやりまくって、インベーダーハウス（インベーダーが住んでいるのではない。今のゲームセンターといわれるもののはしりで、店内にゲームがあるのは今のと同じだけど、そのゲームがすべてインベーダー、というもの。ま、ゲームセンターの体裁をとったパチンコ屋を仮想すればよい）まで産み出した、のはいいんだけど、同時にインベーダーやりたさ（≒100円ほしさ）に万引きやカツアゲ、強盗、置き引き、車上狙い、電話器破り、果てはインベーダーゲーム自体を盗んでしまう騒ぎまで起き、ついには教育委員会やら公安委員会やらがのり出して来て、地方によっては「中学生以下の、ゲーム場（＝インベーダハウス）立入り禁止」という、改正風営法も思わずはだしで逃げ出す規則までできたほど。これだけ世間を騒がせた「インベーダー」も結局もと（100円）はとれない、ということに気がついたおじさんたちが離脱し、また日本人にありがちな飽きっぽさ、その他の理由で１人ぬけ、２人ぬけ、そして誰もいなくなった……というわけ。いなくなっても「インベーダー」＝「非行の臭い」だけはしっかり残ってしまい、これが変質して「ビデオゲーム」＝「非行の臭い」となってしまったため、とかくビデオゲームや、ゲームセンターへの風当たりが強いのだ。……えーと、何の話だったっけ？…そうか！「ギャラクシアン」の話だった。これは失礼)。そのインベーダーが上下左右の動きに限られていたのに対し、「ギャラクシアン」は編隊飛行から身をひるがえして旋回、滑らかな曲線を描いて下降、攻撃……といった「完全２次元的広がり」をもったゲームであったため若者たちの心をとらえ、売り上げ台数は80,000台に達した、といわれている。この「ギャラクシアン」でナムコのゲームが世に広がり、第２作目にしてナムコは業界大手となった……のかな？　ナムコット版もあり。②図ギャラクシップを操り、エイリアンとBattleする宇宙戦士。ここで「あれっ！?」と思った方もいるかと思うが、あのエイリアンのことを「ギャラクシアン」だと思っている人もなぜか異様に多い。そしてこれまた困ったことにギャラガのカタログを見ると、「――あのギャラクシアンよりも凶暴な異星人、ギャラガ――」と記してあり，さらにNG５号あたりを見ると、「かつて、銀河連合軍との戦いに敗れた、ギャラクシアン、ギャラガと呼ばれていたエイリアンは、――」となっている（この表現、よく読むとヘンでしょ。ゲームである以上、まず確実に私達が負ける（＝GAME OVER）はずなんですがねえ）。こういうごまかしは許されるべきではない。

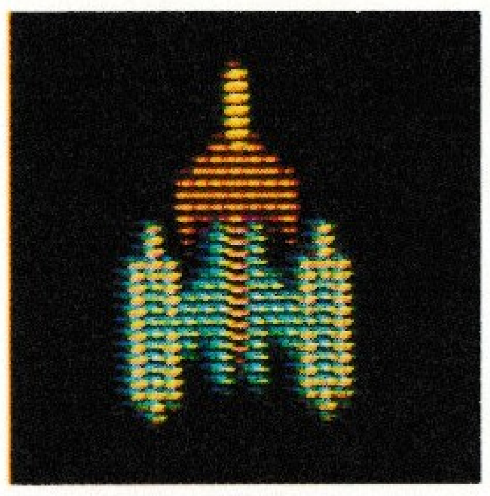




ギャラクシガニ【Galaxigani】図さんまの名探偵の中でプレイできるスペースシューティングゲーム。宇宙を飛び交うカニをさんまロケットが撃ち落とす。



ギャラクシップ【Galaxip】キャラ名ギャラクシアン②の乗る宇宙船。5,000pts. で増える。戦闘性能は著しく悪く、単発である。



キャラクター【character】图「ゲームキャラクター」の略称。ⅰジョイスティック、ボタン、その他のゲーム用I/Oを操作することで動くものはキャラクター（プレイヤーキャラクター）である。ⅱプレイヤーキャラクターの行動によって、ゲーム上何らかの変化が起きるものはキャラクター（敵キャラクター、その他）である。ⅲプレイヤーキャラクターの行動を制限するもので、地形を表すもの以外はキャラクター（障害物キャラクター）である。ⅳ以上のⅰⅱⅲを総称して「ドットキャラクター」という。ⅴドットキャラクターのイメージを絵画にしたものはキャラクター（ソースキャラクター）である。ⅵ以上のⅰⅱⅲⅴだけがキャラクターである。最近は、ゲームメーカー各社が自社のイメージキャラクターとなるようなキャラクターを持つのが流行のようだが、character（キャラクター）にはcharacter（人格、個性）があるのだから、あるゲームのキャラクターを強引に別のゲームに引き抜いたり（強制配転、ヘッドハンティング）、シューティングゲームのキャラクターをむりやりパックマンタイプのゲームのキャラクターに仕立て上げたり（洗脳）する行為は慎まなければならない。

——デザイナー【character designer】图ゲームキャラクターを作り出すスタッフ。ゲームデザインと密接に関わりあう部分であり、ゲームデザイナーが兼任することも多い。ソースキャラクターのイメージを生かしてドットキャラクターに落とすのはなかなか手間がかかり、デザイナーのセンスが問われるところである。とくに、最近はデカキャラが流行(はやり)なので、この作業もけっこう力仕事になる。

ギャルボス【Gal boss】[キャラ名]女の子の親分ではない。数あるキャラクターの中でも「king of characters」に値するもの。左右対称で均整のとれたデザインは他に匹敵するものがない。ギャラクシアン（当時60〜800 pts）以来、パックマン（ラウンド11、12のフルーツ（？）ターゲット、2,000pts）、ギャラガ（ラウンド12〜14、……の分身ギャラガ、1つ160pts、3つで3,480pts）、ディグダグ（ラウンド16、17のベジタブル（??）ターゲット、7,000ptsと大出世を遂げたが、スーパーパックマンでは一挙に格が下がり（ラウンド11、110pts）その後2極分裂した。正統派はパック&パル（ラウンド1、2のスペシャルターゲット、1,000pts）からパックランド（ときたまお空から登場、7,650pts）と健闘している。異端派としては、源平討魔伝の「異色ギャルボス」や、いわゆるあの「灰色のギャラクシアン」（ゼビウス）といわれているあれである。

▶ギャラガ版



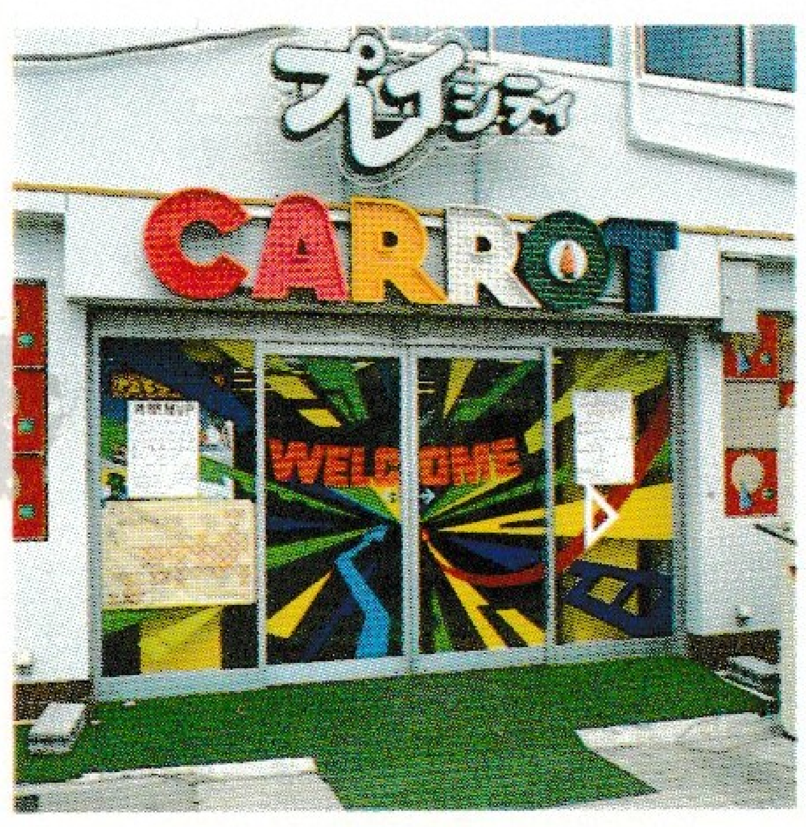
▶ディグダグ版



▶スーパーパックマン版



キャロット【Carrot】图ナムコ・ゲームセンターの1系列。現在1番数の多いタイプである。いわく「ビッグキャロット」「プレイシティキャロット」「キャロットハウス」など。②[キャラ名]さんま



の名探偵中に登場するゲームセンター。なかには「ギャラクシガニ」というゲームがあり、事件捜査の１つのカギになっている。

キャンディ【candy】キャラ名 トイポップのお菓子。ボックスに入っている。50pts.

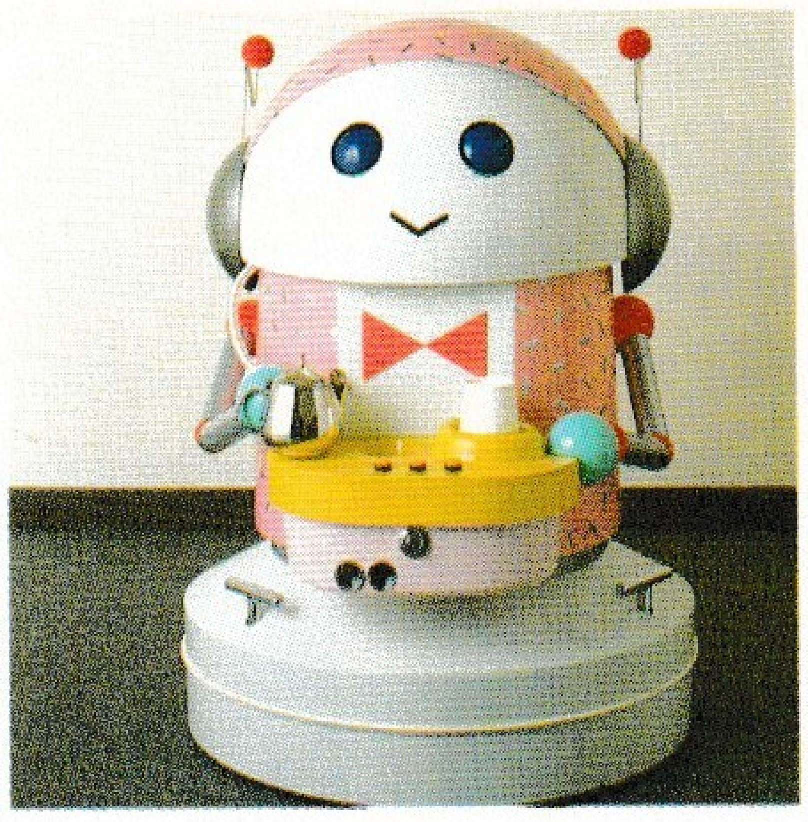
キャンドル【candle】キャラ名 つまり、ろうそく。ドルアーガの塔に登場する。これでゴーストを見ることができる。

キュア【Cure】呪 カイの扱う medical の呪文。かけた部屋の残り時間を増やす。ただし、残り時間が０になってからは効果がない。効き目によって、Ⅰ（＋２）、Ⅱ（＋20）、Ⅲ（＋60）、Ⅳ（満タン）の４種類。シンボルは「赤い薬」で、それぞれ試験管、丸底フラスコ、三角フラスコ、集気瓶のような容器に入っている。

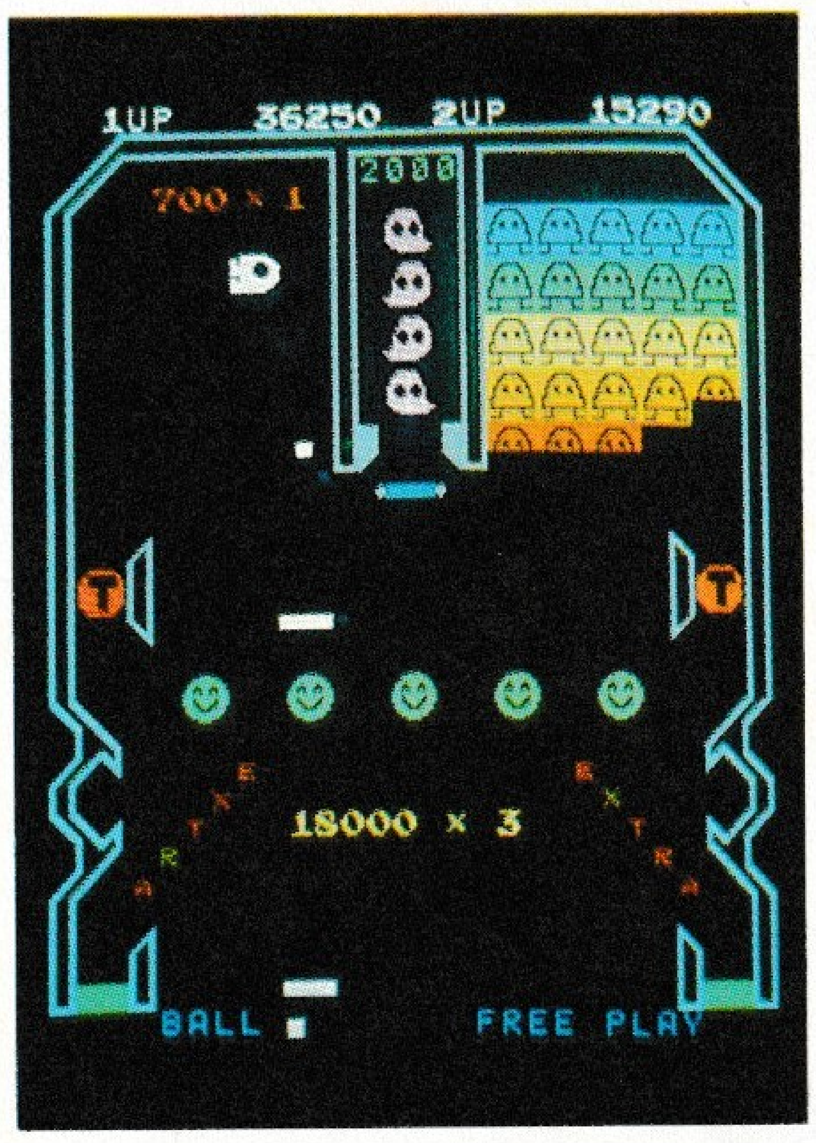
きゅうちゃくばくだん【吸着爆弾】キャラ名 ワープマンが、時限爆弾代わりに使用する必殺兵器。異次元ベムに触れるとくっつき、確実に仕留める、というふれこみである。

きゅうり【胡瓜】キャラ名 ディグダグ・ラウンド４、５のベジタブルターゲット。1,000pts.

キュージくん ロボ名 給仕ロボットだから「キュージくん」である。ナムコ本社ロビーでお茶くみ小僧をやっている。ただし気まぐれなので、いつもいるとは限らない。洋服柄のピンクが説明小町の色と同じだが、キュージくんのほうが柄がハデ。また、お茶くみだけでは生活が苦しいので、ナムコのテレホンサービスのＤＪをアルバイトでやっている。ところで、昔々、戦争で学校が焼けてしまって外で勉強したそうで、これを「青空教室」といった。「雨が降っても青空教室かしらん？」という疑問もあるが、この際そんなことはどーでもよろしい。戸外、とくに路上などに車を停めると「青空駐車」である。「夜中に停めても青空駐車かしらん？」という疑問も残るが、この際そんなこもはどーでもよろしい。問題は、「キュージくん」を屋外に持ち出したら、これを「青空キュージくん」というのか、そこである。



キューティーキュー【Cutie-Q】ビデオ名 1979年に開発された、いわゆる「ジービー」タイプのゲームである。



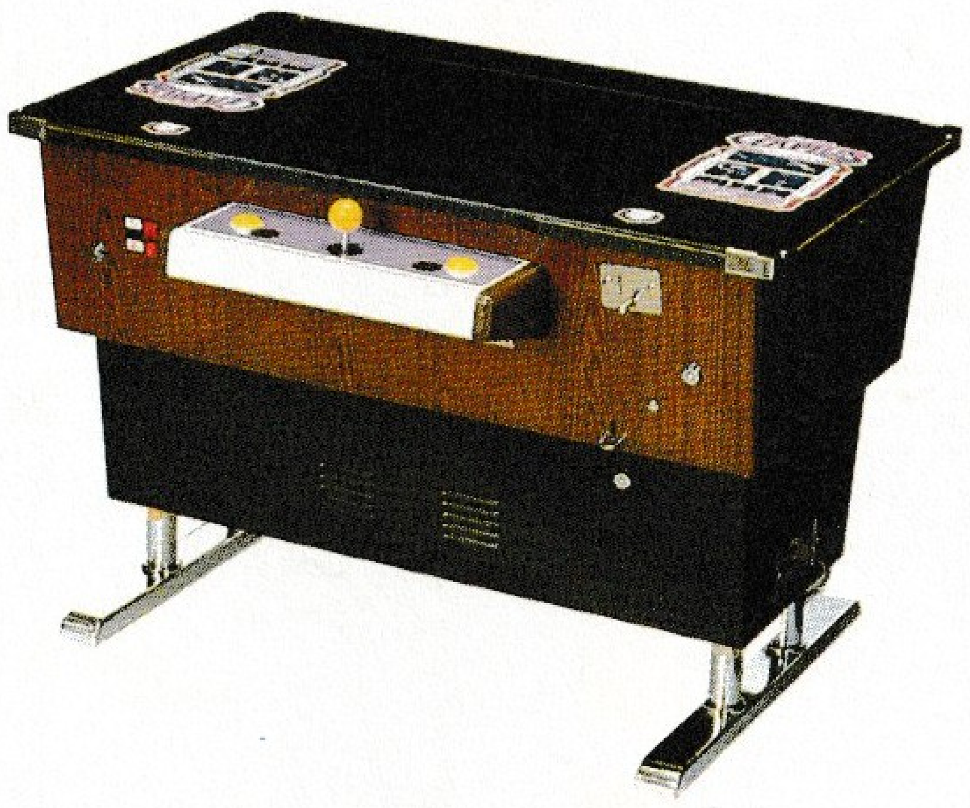
キューブ【cube】キャラ名 メトロクロスに登場するキャラクター。立方体のものである。どべんどべんと転がっていて、ランナーがぶつかると転んだりつまずいたりのされたりする。

ギョエー 言 源平討魔伝の、義経の台詞。景清に息の根を止められるとこう叫ぶ。しかし、「ギョエー」という表現はそれほど正しくない。「グエー」とも「ウギャー」とも「ほげー」ともつかない、

怪しい叫び声である。

●箱を開けると、なんと中には三種の神器が入っていた。これで頼朝が倒せる。なぜこんなところにこのような物が落ちていたのか不思議に思いながら、さらに歩き続けた。《「敵ながらあっぱれ」へ》

きょうたい【筐体】名ゲームマシンから中身を取り去ったもの。つまり、箱。最近ではさまざまな形の筐体が登場し、われわれの目を楽しませてくれる。



キョーター キャラ名 バラデュークのキャラクター。回転しながら弾を「ばんぼこ」吐く。その姿はさながら「空飛ぶ鉄アレイ」。

ぎょうむようビデオゲーム【業務用――】【―― video game】名家庭にテレビゲームが普及して混乱をきたすようになったために、とってつけた言葉。俗にいう「テレビゲーム」、ゲームセンターに置いてあるゲームのことを表す。もちろん個人でも買ってもよい。ただし、無断で営業してはならない。(→アーケードゲーム)

きよはら キャラ名 ファミリースタジアム・ライオネルズの４番打者。３番の「あきやま」とのＡＫ砲はかなり強力。残念なのは、やはり「くわた」とのＫＫ対決が見られないこと。

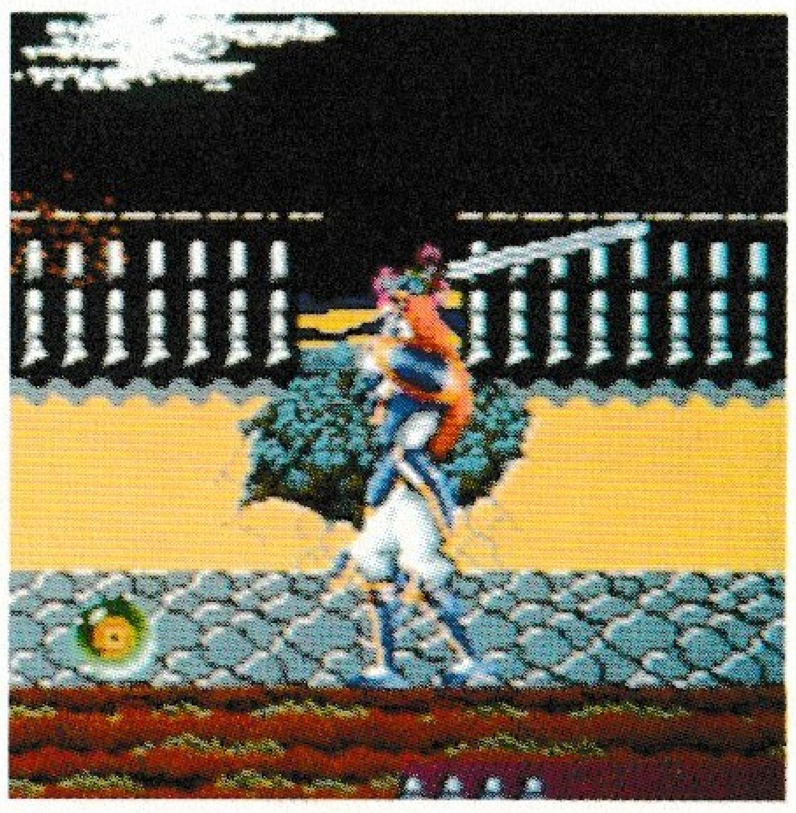
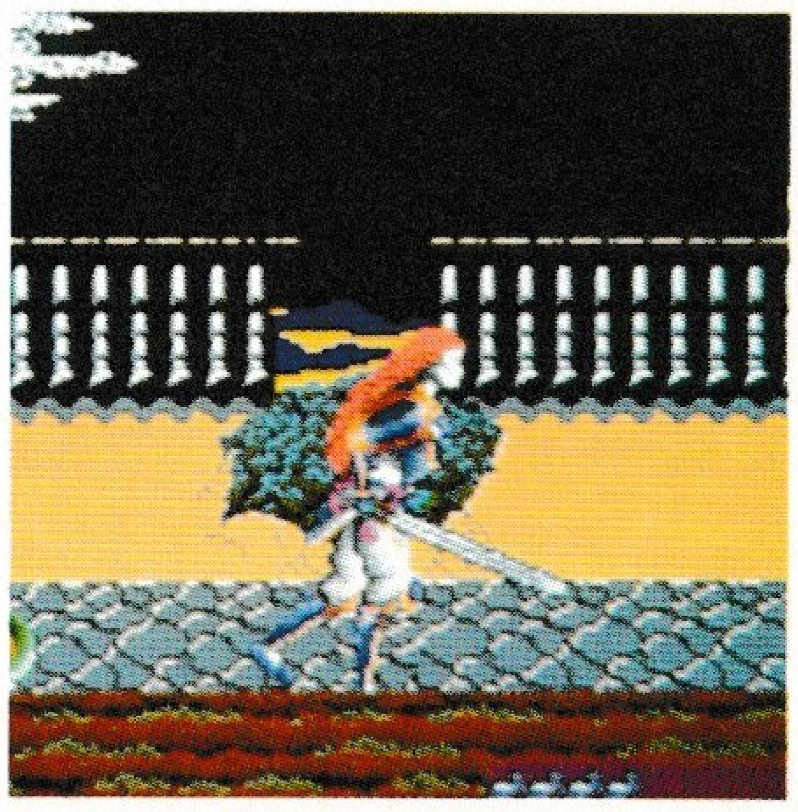
キラー【Killer】キャラ名 リブル・ラブルに登場するキャラクター。２個１組で、リブル・ラブルのラインと接触すると、そのラインを伝わって近付いてくる。その際エネルギーを吸いとる。2,000pts. /個。

キラークラウド【Killer Cloud】名・キャラ名 カイの扱う attack の呪文。真黒な雲（ところどころ赤いけど）を吹き出して敵を倒す。貫通性があり、あらかたの敵をまとめて始末することができる。シンボルは「殺し屋の雲（ただし水たまりのように見える)」。

ギリィオクティ【gilly octy】キャラ名 数あるオクティの中でも一番弱いタイプ。ブラヌラやスキフラを発生するが、弾は吐かない。見てわかるように、えら（gill）が張っている。

きりかぶ【切り株】キャラ名 パックランドのキャラクター。大小いろいろあり、パックマンの邪魔をするが、左側（まれに右側）へ押し動かすと、隠しフィーチャーの起こるものがある。

きりすてごめん【斬り捨て御免】現象名 源平討魔伝の巨大キャラクター対決モードのはじめには、よく虎が出てくる。倒すと銭になるので最初はよく殺すが、裕福になってくるともう見るのもいやになってしまう。そこで、進行方向の逆（つまり左側）を向き、虎を斬ったら銭の玉を取らずに右へ進む。これでもう虎は出てきません。

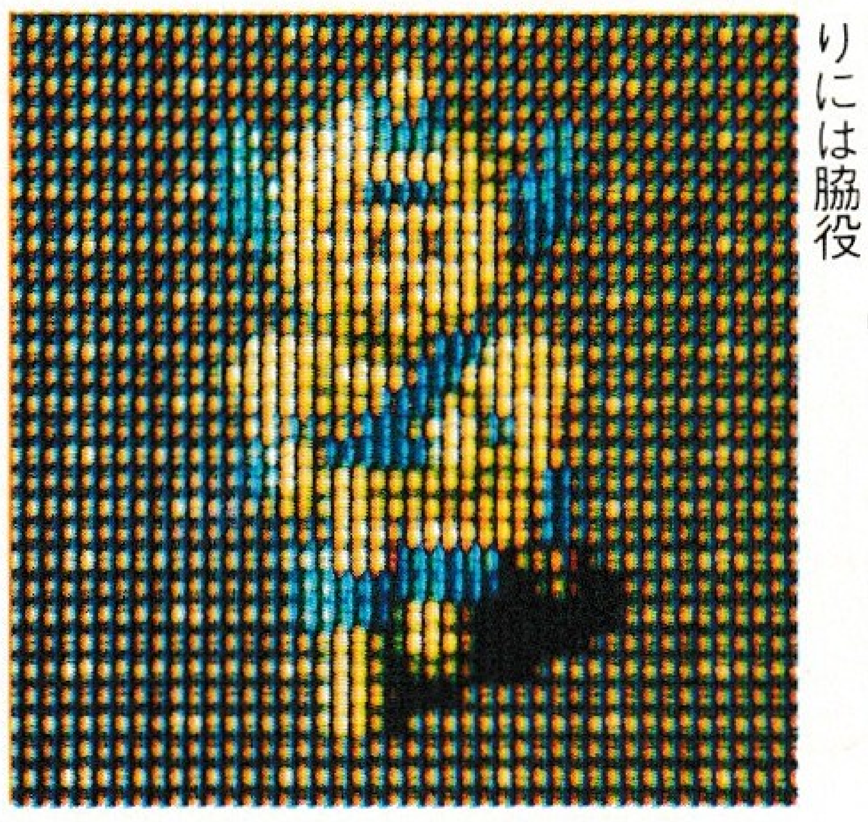




ギル【Gil; Gilgamesh】キャラ名 正確にはギルガメス。王国の王子、かつ塔建て人夫、かつ騎士、よくわからない子供。じつは弱いが、徐々に強くなっていく。ドルアーガの塔の60階でカイを助け出

す頃には、かなりの強さになっているが、そのギルもカイにはかなわず、イシターの復活の「帰り道」では、えてしてカイの後をひょこひょこと、まるで宦官か何かのようについていくこととなるのである。



▶「ドルアーガ」のギル。軽装備でも根性アリ



◀「イシター」のギル、重装備のわりには脇役

きわめる【極める】動マ下一→クリア②

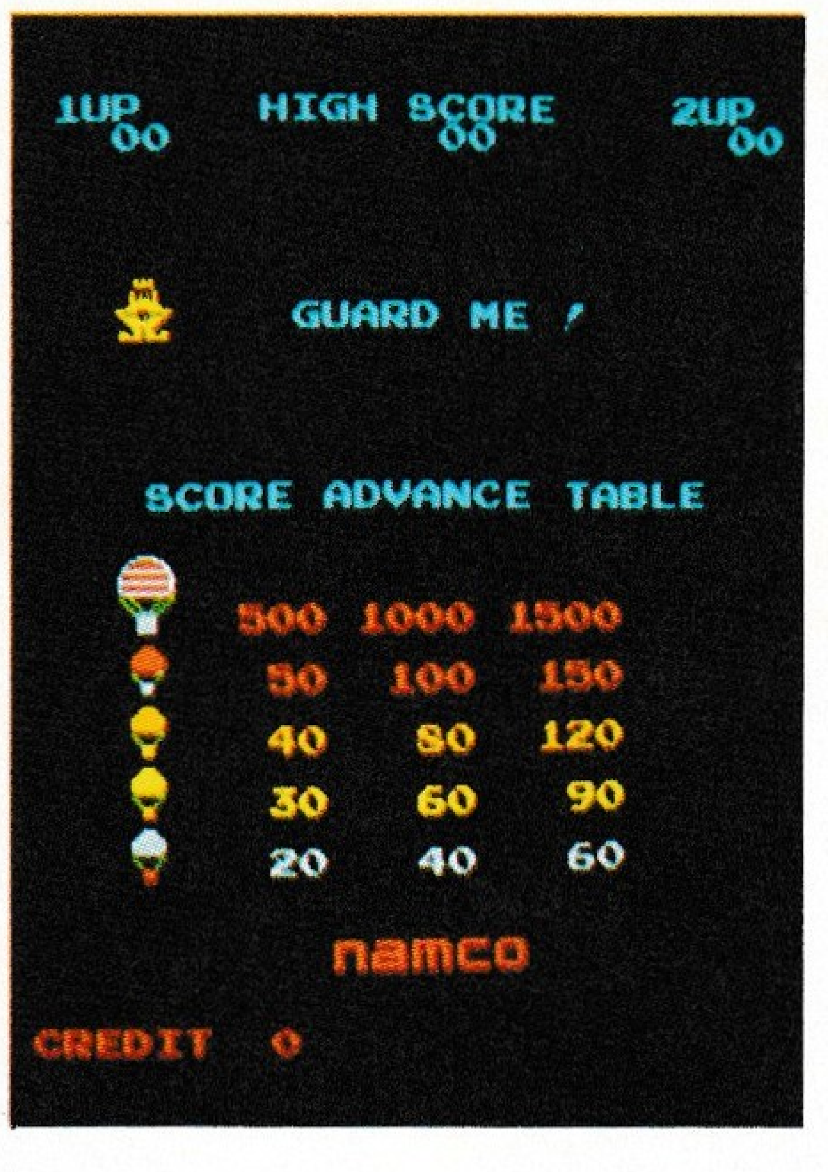
きをつけなされ【気をつけなされ】画源平討魔伝の、安駄婆の台詞。時間切れにより、トンビなどのご先祖キャラクターがやってくる直前にこう言い、注意を促してくれる。京都や越前などでこれを無視すると、じきにご先祖キャラクターがうようよと出てきて、ヒッチコックの「鳥」のようになる。かなり薄気味悪いものがあるので、ぜひ一度お試しあれ。

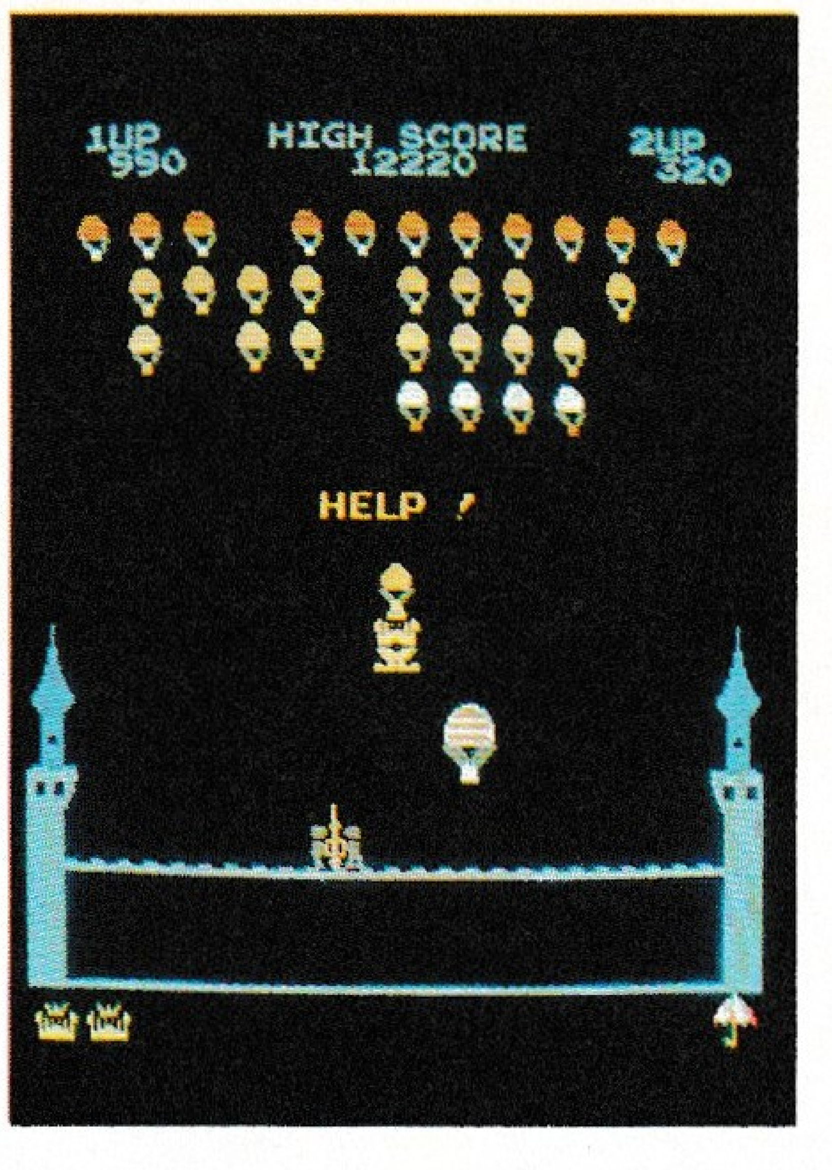
●南には海が広がっている。ちょうどよく舟が1艘置いてあったので、これを使って海をわたることにした。海の向こう側に着いてみると、弁慶がいる。どうやらこちらには気付いていないようだ。《戦ってみるなら「かたはら痛いわ」へ、逃げようと思うなら「お前の力はそんなものか」へ》

きんこ【金庫】キャラ名マッピーに登場するキャラクター。500pts.

キング【king】キャラ名→チェス

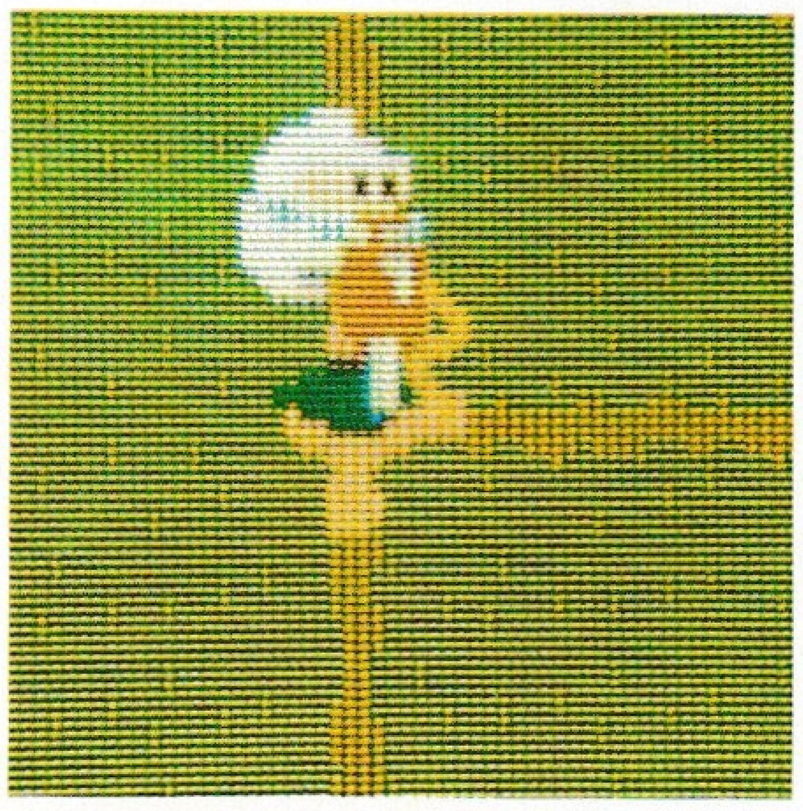
キングアンドバルーン【King & Balloon】ビデオ名1980年に開発されたビデオゲーム。王様を風船から救う、というよーわからんテーマ、「HELP」「THANK YOU」と喋るところ、何度破壊されても平気な砲台と、独想的な内容を盛りこんだゲームだったが、運悪く「前門のパックマン、後門のニューラリーX」にはさまれて目立ったヒットともならずに衰退して行く。ナムコット版もあり。

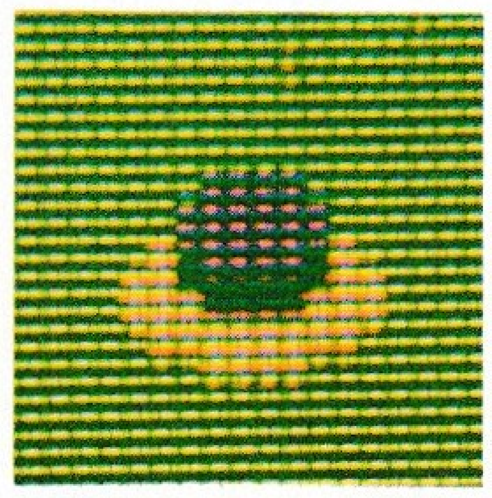




く

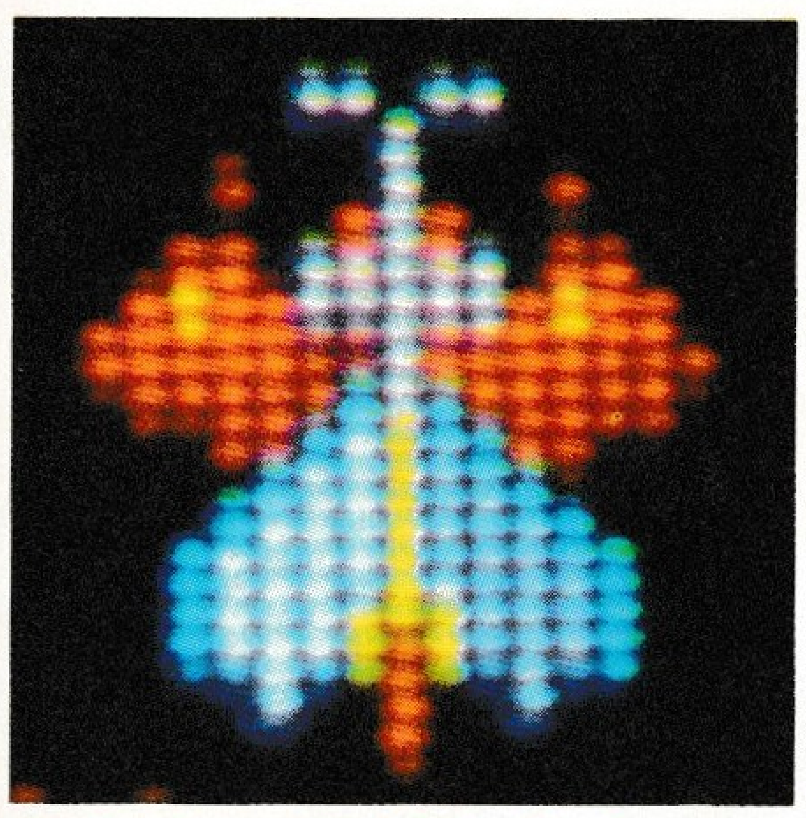
クイ【杭】キャラ名ディグダグⅡに登場するキャラクター。主人公ディグダグが持っているドリルでここをうつと島にヒビが入る。ラウンドごとに配置が変わる。



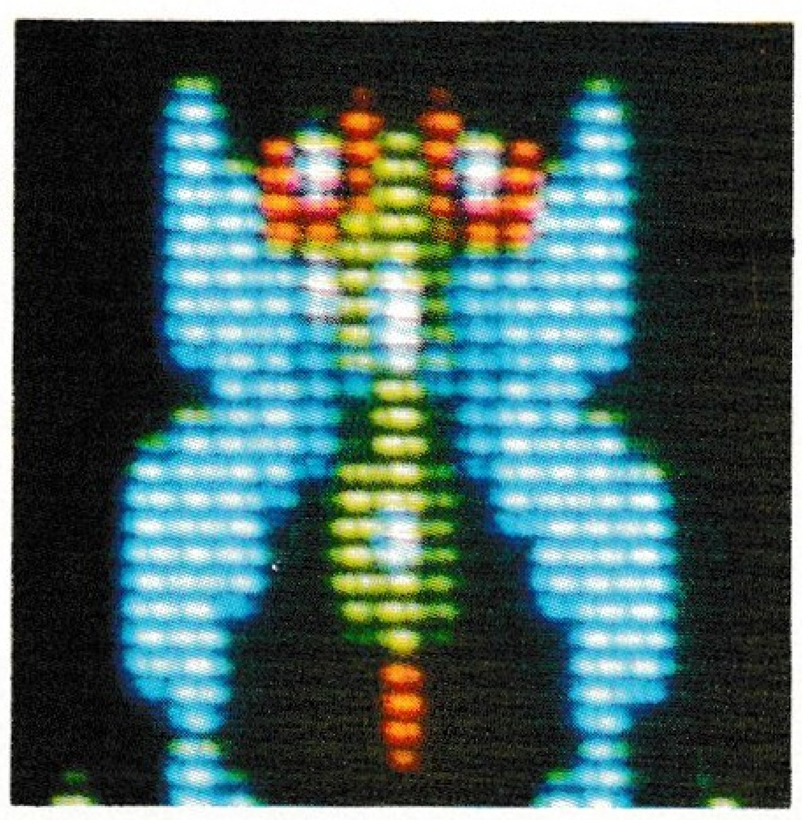


クィーン【queen】キャラ名ギャプラス軍団の中で一番えらいやつ。種族により3種類、たいていブラスターヘッドを持っている

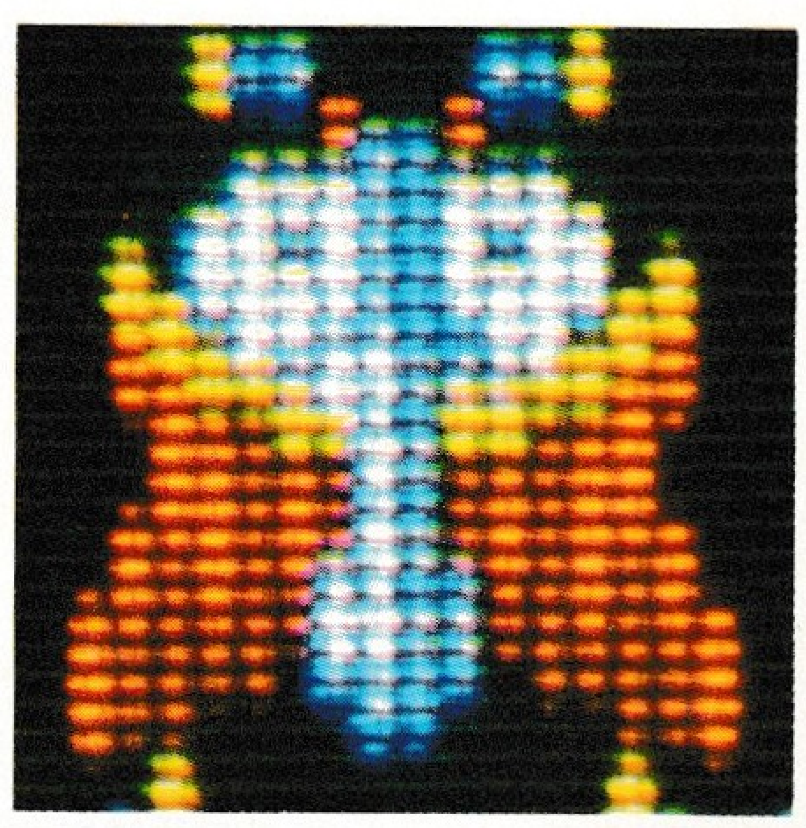
▶第1種族



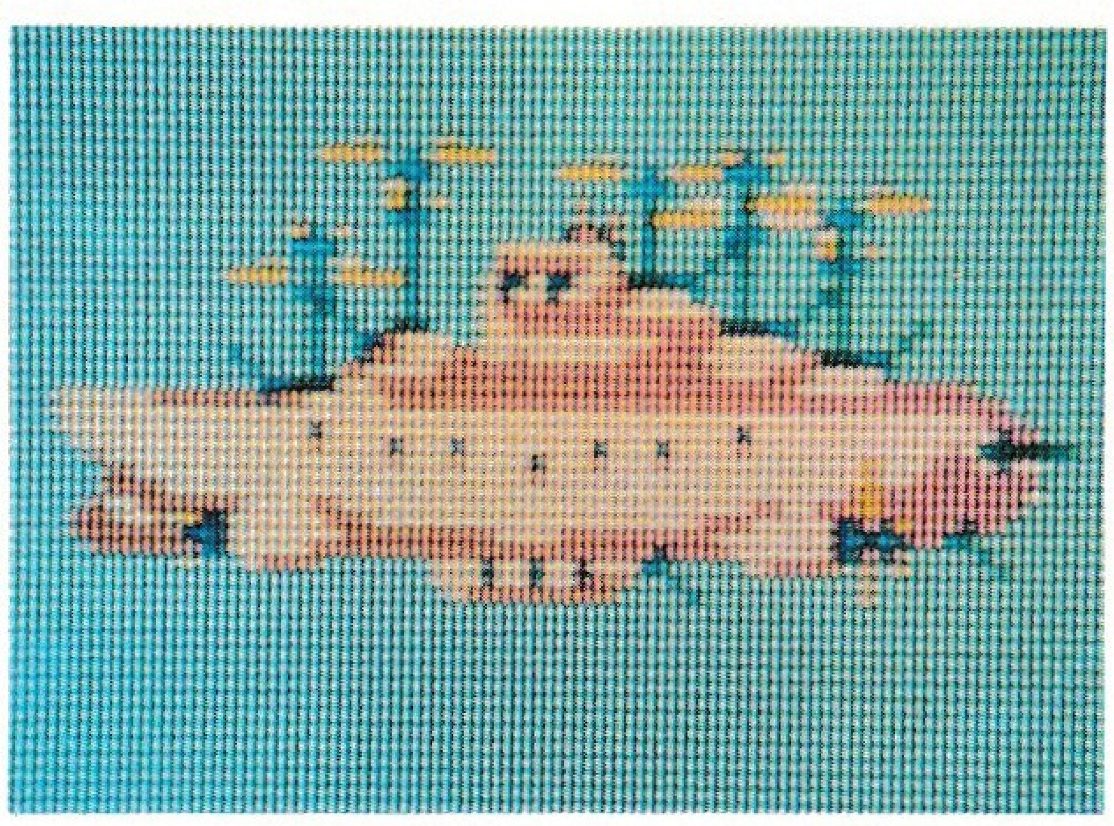
▶第2種族



▶第3種族



くうちゅうせんかん【空中戦艦】キャラ名スカイキッドの最終攻撃目標。ピンク色の戦艦に竹トンボを5本突き刺したようなその姿は見る者を圧倒する。(こいつをはじめて見たとき、すぐに事態を把握できる人はかなり少ないと思う)。



クォックス【Quox】キャラ名ドルアーガの塔、15階から登場するドラゴン。火を吐く。童話「オズの魔法使い」に同名の竜が登場している。ドルアーガ崩壊後、元の住みかに戻っていった(だからイシターの復活にはドラゴンはいない)が、1匹とり残された(さぁ何かな?)。

クォリファイ【Qualify】图予選。ポールポジション/Ⅱにおいてグランプリレースのスタートポジションを決める。1作目(ポールポジション)のクォリファイは図のとおりになっている。これはじつにやさしく、たいていのプレイヤーは通過できる。ところがⅡになってからは、とてもシビアになり、1回ぶつかってちんたら走っていると容赦なく落とされるし、生半可な走りではとてもポールポジション(予選第1位のレーサーがとるスタートポジション)はとれない。

POSITION	TIME	BONUS
POLE POSITION	~58"50	4,000
2 ND	~60"00	2,000
3 RD	~62"00	1,400
4 TH	~64"00	1,000
5 TH	~66"00	800
6 TH	~68"00	600
7 TH	~70"00	400
8 TH	~73"00	200
DISQUALIFY〈予選落ち〉	~	

◀ポールポジションの
ごく標準的な予選順位表

くさなぎのたけみつ【草薙の竹光】图源平討魔伝で、そうそうあることではないが、剣ポイント０で草薙剣を手に入れることがある。剣は白くフラッシュして切れそうだがじつは竹光、というもの。

くさなぎのつるぎ【草薙剣】名・キャラ名 三種の神器の１つ。古くは、「天叢雲剣」といい、天照大神の弟、素戔嗚尊が出雲国簸川で退治した八岐大蛇の尾から得た神剣で、その後日本武尊の東征のとき、この剣で草を薙いで賊の難を逃がれたことから「草薙剣」の名がついた。現在、名古屋市熱田神宮に祀られる。……のはずなのに源平討魔伝ではなぜか信濃で見つかり、手に入れると剣が怪しげにぴかぴかと光りだし、固いものに斬りつけてもグレードダウンしなくなる。もっとも安徳天皇が三種の神器を持って壇ノ浦で入水したとき、剣だけは海底に没し失われたともいうから、それがはるばる信濃まで流れついたとも考え……られないっつーの。



くしざし【串刺し】图TBS系の「8時だヨ！ 全員集合」も終わってしまったし、とすれば「ヒゲダンス」なんてのも知ってる方は多くあるまい。加藤茶・志村けんの両名がつけヒゲをして踊りながらいろいろな芸をするものだが、そのなかに、「一方が放り投げたミカンを、もう一方がサーベルで突き刺して受ける」という芸があった。馴れればともかく、かなり難しいので、お暇のある向きにはやってみられるとよろしい。もちろんそのときには、モーニングを着てつけヒゲをしてレンガ塀のあるところで「♪じゃじゃじゃじゃ……」と…。

さて、源平討魔伝において山城国以降、義経はあっと驚く回転殺法で襲いかかってくる。さながら「でっかいサムス=アラン・空飛ぶテストール」といったところでたしかにかなり手強いのだが、間合いとタイミングをうまくはかって剣を突き出してやると、前述のヒゲダンスよろしく義経が剣に「ぐさっ」と突きささり、丸まったまま「ギョエー」と……。

グズタ【Guzuta】キャラ名 パックマンに登場するモンスターの１つ。とくにパックマンを追いかけるわけではないため、プレイヤーにはあまり恐れられていない。それゆえ、グズタにやられたプレイヤーはみんなからひんしゅくをかう。

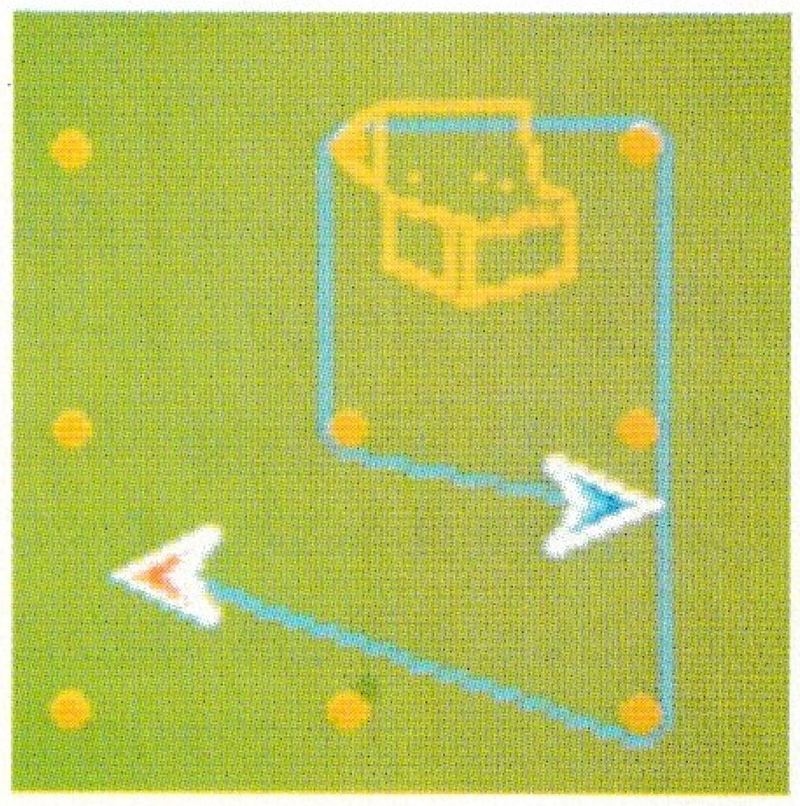
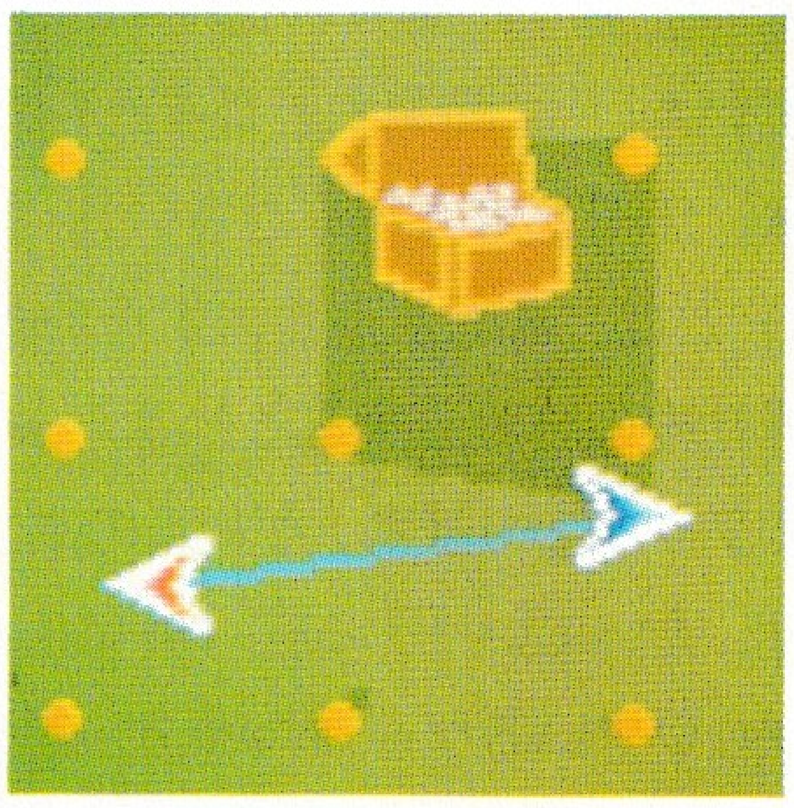
クソゲー图しょーもないゲームのこと。これは南青山あたりから発生した語であるが、類語として「ダメソフト」「お買い損ソフト」など、その地方地方によってさまざまな言い回しがある。

くつ【靴】キャラ名 スーパーパックマン・ラウンド７、23……のターゲット。それぞれ70、160pts.

グッド!!【GOOD!!】图ギャプラスのボーナスワードの１つ。完成させるとルーレット方式に４~70,000pts.のボーナスとなる。ただし、０pts.というのもある。

くどう キャラ名 ファミリースタジアム・ライオネルズの「クドちゃん」である。いいシュートを持つが、リリーフ要員である。

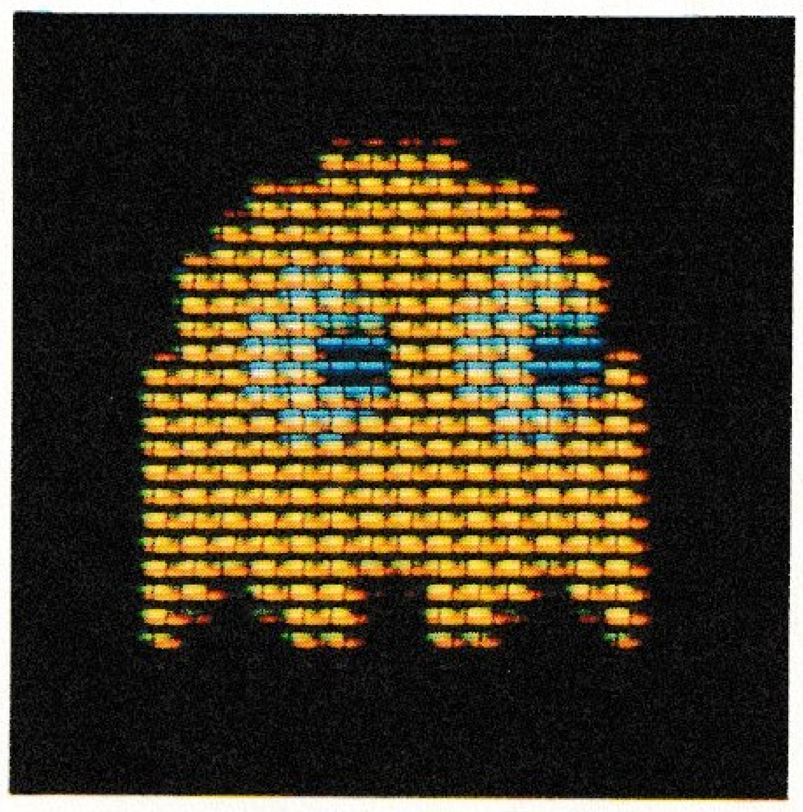
くのじがため【９の字固め】[テク名]トプカプ総取りのためのテク。リブル・ラブルのラインをウニウニとポールにひっかけ、バシシしたときリブルが左に、ラブルが右に広がった状態になるようにすること。写真は数字の「９」に似ているため「９の字固め」だが、他に「巳の字固め」等の同様な術がある。

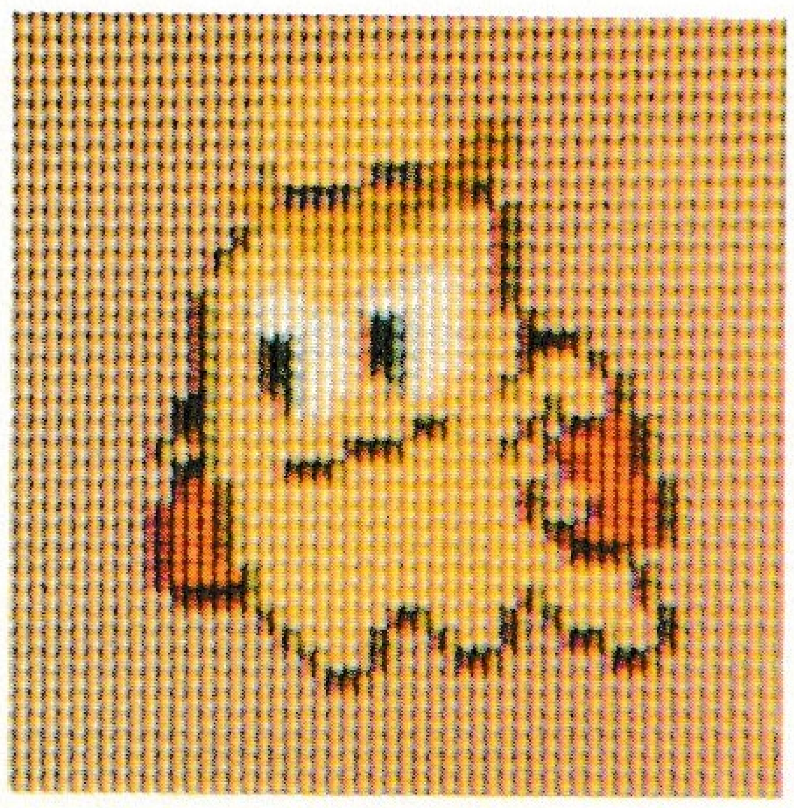



くよくよしてちゃいかんぜよ [固]龍馬くんの台詞の１つ。くよくよしていてはいけないよ。

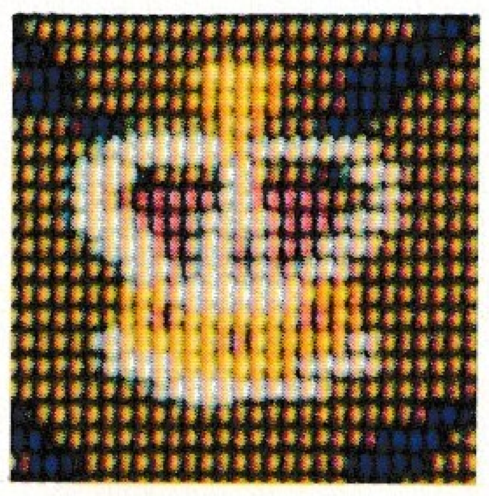


クライド【Clide】[キャラ名]パックマンのグズタが、アメリカで荒行を積み、パワーアップして戻ってきたもの。下剋上で（？）ブリンキーから親分格を奪いとった。ただ、その間に少し目付きが悪くなってしまった。


▶修行前


◀修行後

クラウン【crown】[キャラ名]ドラゴンバスターのアイテム。セリアを助け、サービスしてもらえる。セプターも持っていると大サービスしてもらえる。シールドと共存できない。



クラス【class】[名]サンダーセプター/Ⅱの敵機は、その点数によって４つのクラスに分けられている。点数の低いものから順に、フリゲートクラス【frigate class】、デストロイヤークラス【destroyer class】、クルーザークラス【cruiser class】、バトルシップクラス【battleship class】。Ⅱになる前は、クラスごとに撃墜数を集計してコマンドクリア時のエネルギー補充量を決めていたのだが、Ⅱではこのクラスによる区分って、なんか気休めみたい。

クラッカー【cracker】[キャラ名]辞典を見たら「塩味の固焼きビスケット」などと書いてあった。さすがは金田一。そうではなく、メトロクロスで、上に乗っかると炸裂するあれである。炸裂すると、

ふつうはランナーは高く舞い上げられ、醜態を衆目に露見せしむるところとなるが、テクニック次第ではこれを使うと非常な長距離ジャンプ（製作者は「クラッカージャンプ」と呼んでいた）ができる。

クラブフェンサー【crab fencer】キャラ名 ワンダーモモの敵キャラ。「カニ剣士」という意味の名前で、モモ目がけて寄ってきては、ときどきツメを突き出す。

クリア【clear】名・動サ ①昔々、「クリア」という便利な言葉がなかった頃は、クリアすることを「消す」といっていた。「2面消すとコーヒーブレイクになる（コーヒーブレイクとは「お茶飲み時間」のことで、ま、デモと考えてください）」など。この「消す」をそのまま英訳したのがクリア。つまり、「クリア」とは、画面を消す、すなわち、敵を全部やっつけたり、ターゲットを全部取ったりしてその面を成功裡に終わらせることで、一般に「ラウンド」「ステージ」「面」などの用語とともに用いられる。②クリア①の派生。ゲームのエンディング画面を見ること。すべての面をクリアすることからきており、たいてい「○△□（←ゲーム名）を」という表現と係り結びになっている。コンティニュー機能がついているゲームの場合、これに「何クレジット入れてクリアしたか」というファクターを表す「n コイン（n は任意の自然数）」なる接頭語が加わる。例源平討魔伝はやさしいから1コイン——もかんたんだぴょーん。

また以前、ファミコン™が爆発的に売れていたとき、よくTVなどで「ファミコン™特集」が組まれたものだが、そのとき画面に大写しになった子にインタビューしていわく、「ゲームやってて何が一番楽しいの？」「クリアしたときの『ヤッター！　イッター!!』って感じ」

……ゲームでコーフンする怪しげな子供の本質を垣間見たようでなかなか失笑ものだったが、さらに追いうちをかけるように現れたスーパー、「クリア……うまくいくこと」には驚いてしまった。そんなゴーカイな解釈がまかり通るんなら本書なんかいらないやい！

クリアメッセージ【clear message】名→エンディングメッセージ

グリーン【green】

——クリスタルロッド【——crystal rod】キャラ名 ドルアーガの塔、38階で手に入る、トレジャーボックスの中身。

——スライム【——slime】キャラ名 ドルアーガの塔・イシターの復活でおなじみのぶよぶよ野郎。はっきし言って弱い。しかし、はっきし言ってこの弱いスライムに通算で5回連続でやられたのは、他でもないこの私です。

——ネックレス【——necklace】キャラ名 ドルアーガの塔、15階で手に入る。これ自体はなにも利用価値がないが、他にもう1つ別のネックレスを持つことで、ギルは有利になる。

——リング【——ring】キャラ名 ドルアーガの塔、21階で手に入る。これを持つとブルーのウィル・オー・ウィスプを通りぬけることができる。

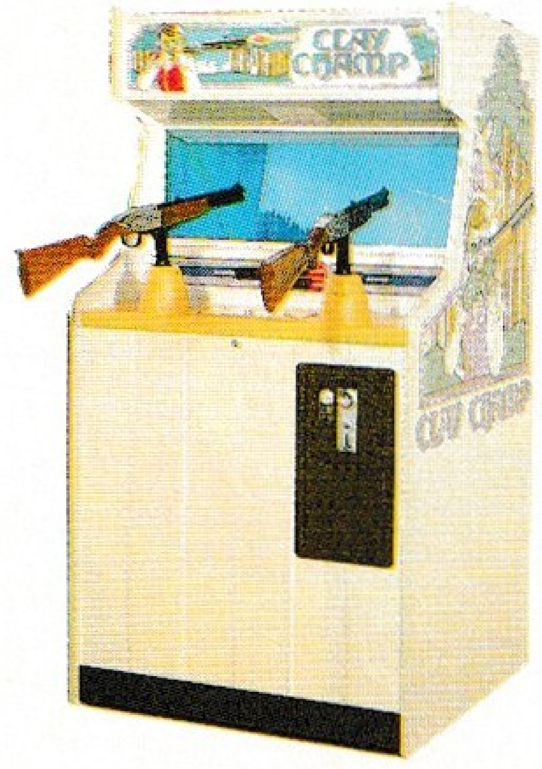
グリーンクロウズ【Green Crows】名 スカイキッドのキャラクターで、メカズキンの下っ端。戦闘機のパイロットであったり、戦車の砲手だったり。特筆すべき個性は、彼らにはない。

グリーンホーン【green horn】キャラ名 サンダーセプターⅡに登場するフリゲート。性格はフォーメーションに同じ。「未熟者、まぬけ」のこと

クルマ【車】キャラ名 トイポップのキャラクター。足の速い兵隊、といっていい。倒せる武器はタイヤ。

クレイ【clay】キャラ名 サンダーセプターに登場するデストロイヤー。1と2があり、2のほうはロボットのようにも見える。もともとはピラーの陰からひょいと出てきて弾を撃つキャラクターだったが、Ⅱになってからは、ハイパーウェイ下部の秘密シェルターから飛び出してくることが多い。なお、Ⅱではクレイ1をソーサーといい、クレイ2はパラボラという。パラボラは弾をドカドカ撃ち、クルーザークラスに格上げになっている。

クレイチャンプ【Cray Champ】エレ名 1978年開発されたクレイシューティングゲーム。前年にシュータウェイをリリースしていたが、こちらはそれを2回りくらい小さくしたもので、場所をあまりとらないうえに本格的クレイシュートが楽しめる、というスグレモノ。ただし技術屋筋には「シュータウェイより頻繁に故障する」との噂あり。



クレージーバギー【Crazy Buggy】エレ名1972年開発されたエレメカ。ボール反射ゲームの一種である。



グレートオクティ キャラ名バラデュークのキャラクター。各ステージの一番最後に登場する。オクティのでかいやつ……とはいってもただでかいんじゃない。不気味さもグレート。やられるとき「ぐわーっ」と叫ぶ。ブルーウォーム、ターニングアイ、オクティキングの３種類

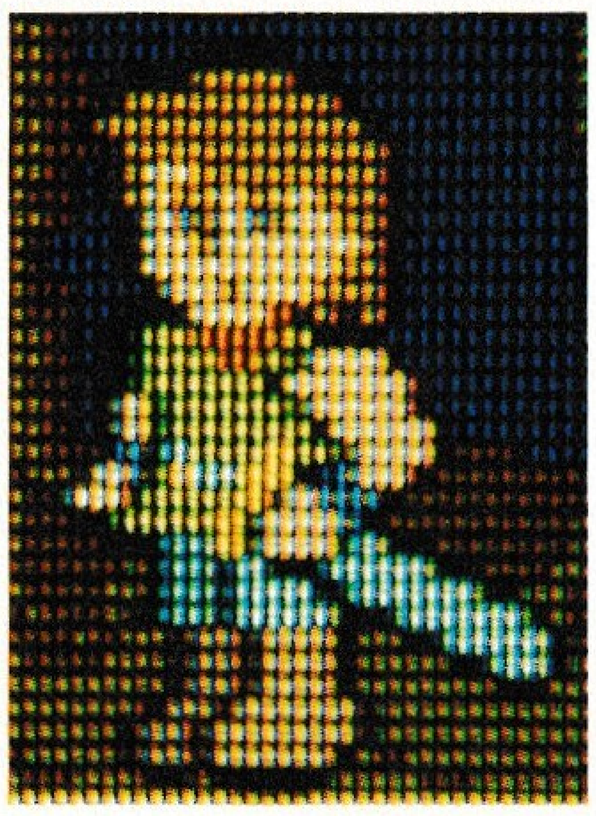
クレジット【Credit】图「１クレジット」で「ゲーム１回分」というような意味に使う。

――おん【――音】图硬貨を投入し、１クレジットとなったときに流れる音。ちなみに、ゼビウスのクレジット音「ぼふぎゃお」（どうもいい表現が浮かばないので、ぼふぎゃおで失礼）は、以前スーパーパックマンで使われていたのを知っているだろうか。このゲームの２ラウンド終了後のパックマンショーで「ずっちゃららら みゃらら ずっちゃららら みゃらら ずっちゃらら みゃらららららみよぴしゅどわ らっららららら ずっちゃららら みゃらら ずっちゃららら みゃらら ずっちゃらら みゃららららら らっららららら ぼふぎゃお ちゃらっら ちゃらっら」といった感じで登場するのである。

――がめん【――画面】图クレジットが入ったときに映る画面。たいていは「PUSH START BUTTON」と表示されるのですぐわかるが、いつぞやのタイトー「QIX」などは、クレジットが入っても一見何の変化もなく、ただクレジット数の表示が１つ上がるだけなので、「いつもの手応え」がなくて、てっきり「１コインただ取りされた」と勘違いしてカウンターにかけ込む人も多かった。そーすると店員もとんまなので、サービススイッチをカチカチ押して「おっかしーなー」なんていいながら唸っていたものデス。

クローバー【clover】キャラ名シャジクソウ属マメ科の多年草。春から夏にかけて白い花が咲き、観賞・牧草・緑肥用。オランダうまごやし、しろつめくさなどともいう。ふつう三つ葉だが、まれに四つ葉のものもあり、四つ葉のクローバーを見つけるとその者に幸運が訪れるという。①スーパーパックマン・ラウンド14、30……のターゲット。それぞれ140、160pts. これは緑色。②リブル・ラブルのミスティックアイテム。荒れた土壌を活性化する。これは黄色。

クロービス【Clovis】キャラ名ドラゴンバスターの主人公。王国親衛隊長セリアズの子息として生まれたが、幼少の頃乱暴ないたずら者であったため勘当、辺境の弾士モンクの元で剣と心を学ぶ。王女セリアがドラゴンにさらわれたことを知り、おっとり刀で助けに行くのである。さて、クロービスはソースキャラクターで見るかぎり右手に剣を持っているが、ゲーム画面上では、右を向いているときは左手に、左を向いているときは右手に持っている。つまり両利きなのだ。それはいいとして、なぜか剣をおさめるさやは体の左側から動かさない。だから、右を向いているときに剣ボタンを押すと、左手で左側の剣を抜くことになる。器用な奴だ。

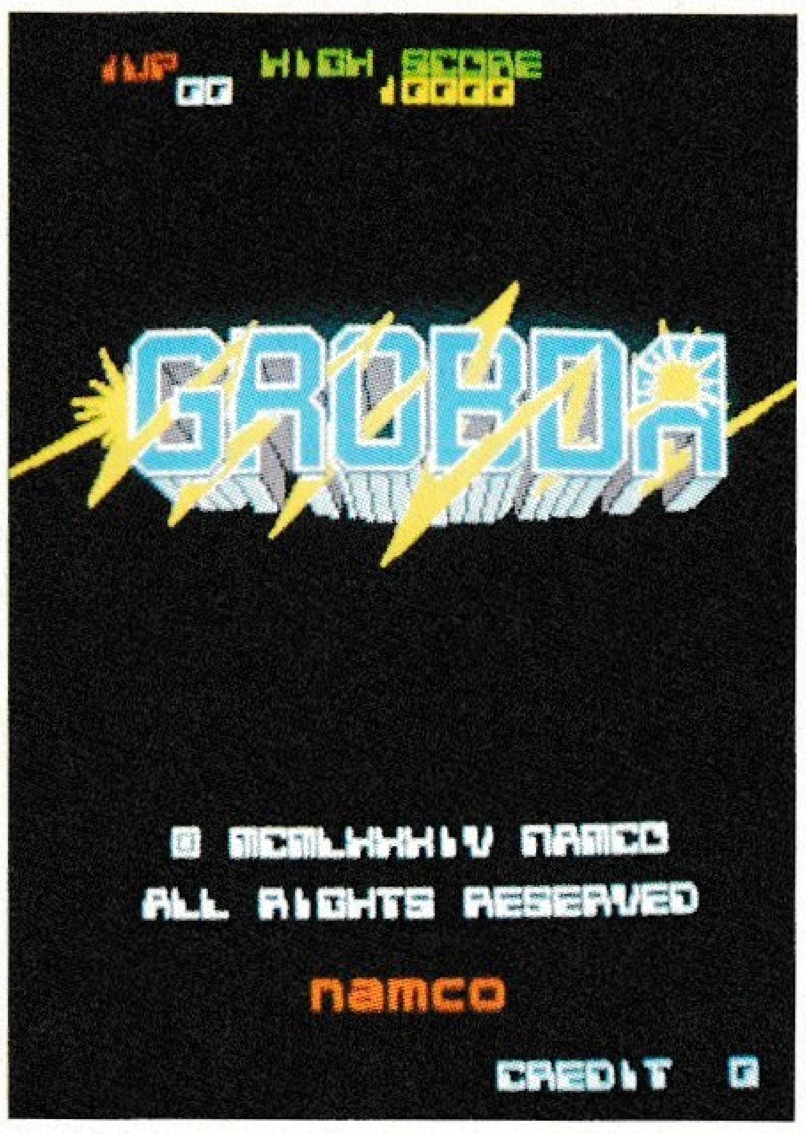


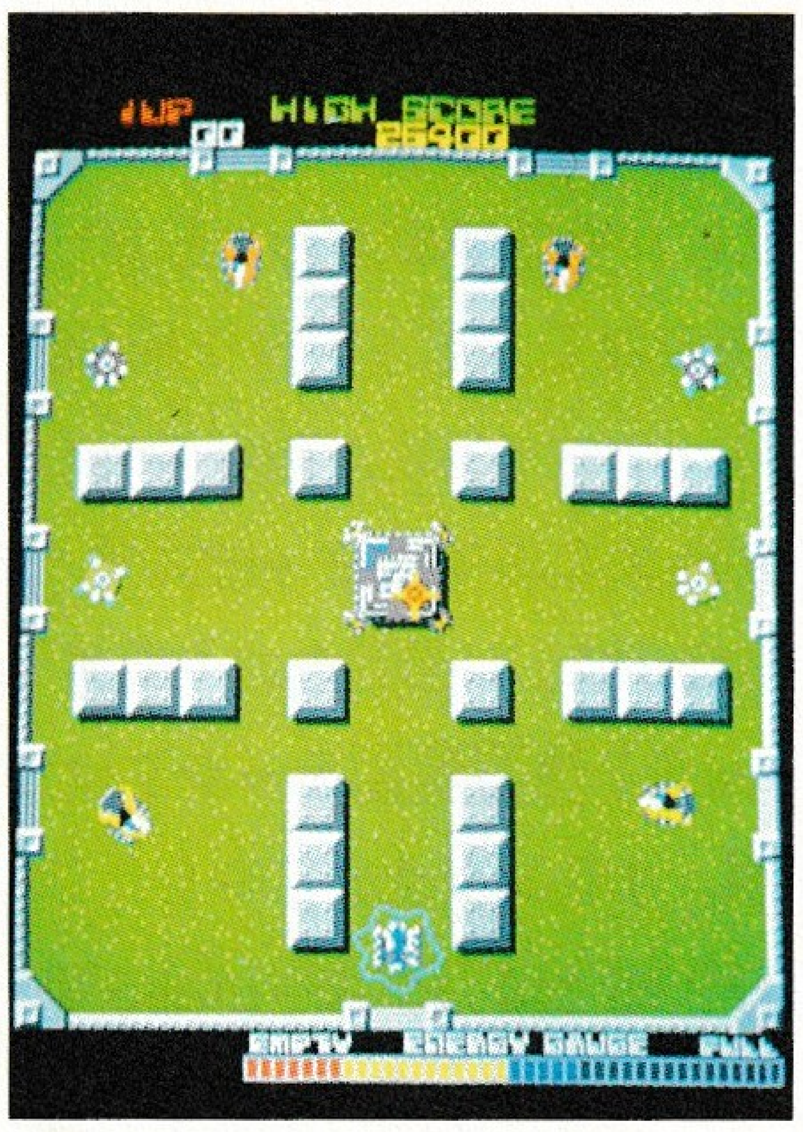


クローラー【crawler】キャラ名ドラゴンバスターのキャラクター。「crawl」は「はう」の意味で、水泳のクロールに等しい。さて、このクローラー、太陽光を受けることができず、そのため幼虫のまま一生を終える。緑色と金色（コレオ――【coleo――】)の２種がいる。緑色は上体を起こして、金色はそのまま触角を「うにー」と出して攻撃する。ドラゴンバスターの不気味キャラ No.１といわれている。

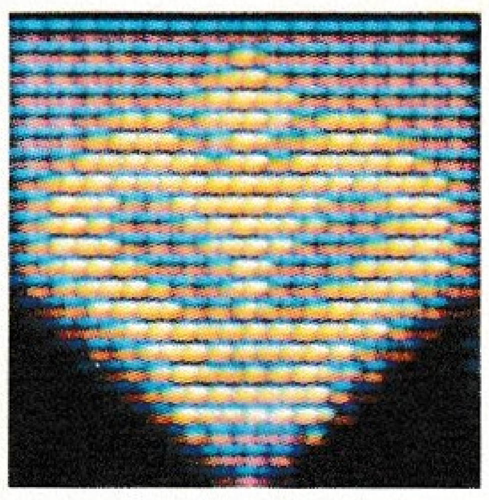
クロス掘り【CROSS 掘り】テク名ディグダグの病気掘りの発展型テクニック。岩のあるレーンの下に小さなループをつくって敵をためこみ、病気掘りと同様に岩を落としてモンスターをつぶす。「CROSS」というのは制作スタッフの名前で、「十字、交差」の意味ではない。だから「クロス掘り」と書くのはあまり正しくない。

グロブダー【grobda】①図ゼビ語。地球上に生存した古代の生物の名前。②(G――) ビデオ名 1984年開発のタンクバトリングゲーム。３ゲーム100円で出されていたところが多い。自分のタンクで、コロシアムを走り回り、ロボットタンクを撃破するもの。99のバトリングからなり、１つのバトリングはとても短い。そのため「戦うオムニバス」といわれている。③キャラ名ⓘゼビウスに登場するキャラクター。有人水陸両用車。左右のスクリューキャタピラで動く。運動性能は高く、ふつうの速度から倍速、最高速、静止とさまざまで、スローとコマ送りがないのが惜しいくらいである（あれ？）。しかし攻撃能力はない。得点はその動き方により200pts.からさまざま。１例を挙げると、反転進行するものは2,500pts. 最高速で進むものは最高の10,000pts. など。語源は「黒豚」。ⓘⓘグロブダー②に登場するタンク。レインボービームキャノンとウルトラウェイブシールドをもつ。



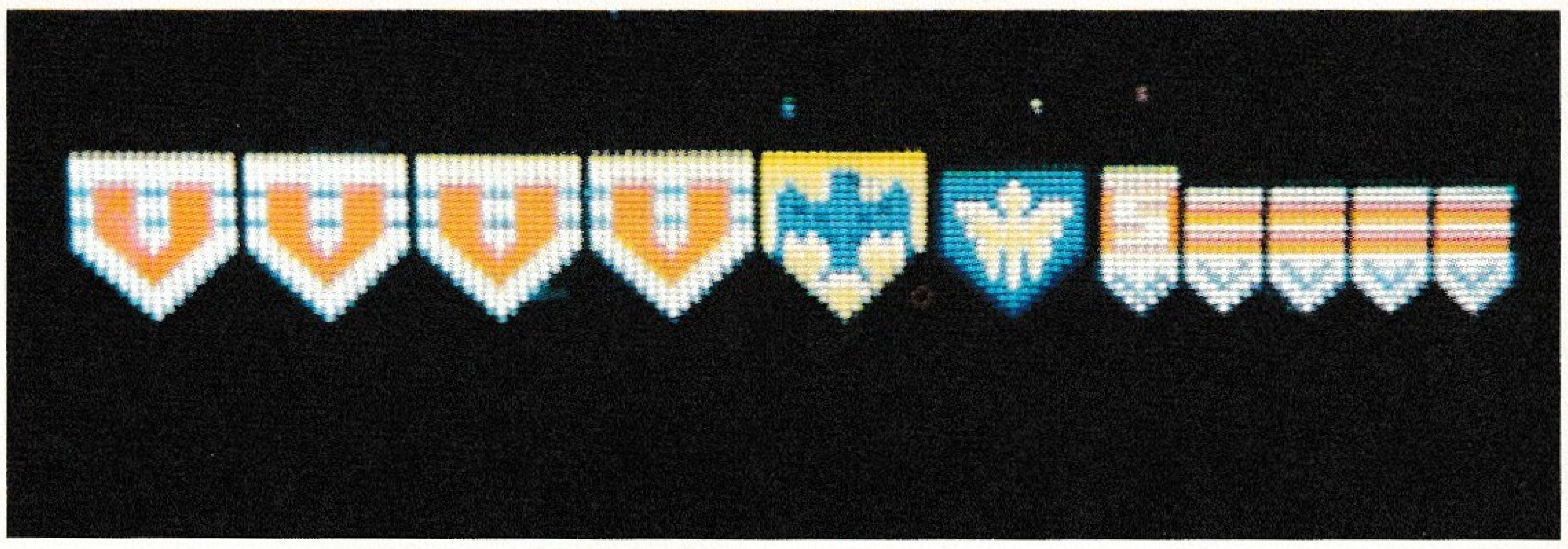


くんしょう【勲章】キャラ名ギャラガのラウンド表示キャラクター。「50」「30」「20」「10」「５」「１」があり、ローマ数字風の表記をする。よって249面が一番長くなる。



▲これは「20」

▶249面にはこうなる



け

げいげききききゅう【迎撃気球】キャラ名 スカイキッドのキャラクター。気球と砲台がワンセットになったもので、空中から4方向に弾を撃って攻撃する。上の気球を撃つと砲台が墜落し、下の砲台を撃つと気球が上に飛んでいく。

けいぞくプレイ【継続――】【――play】图→コンティニュープレイ

ゲイル【gale】キャラ名 疾風。でも、疾風ってほどカッコよくないなあ。(→ボス)

ゲーセン图もちろん「ゲームセンター」のこと。南青山地方でよく用いられる。

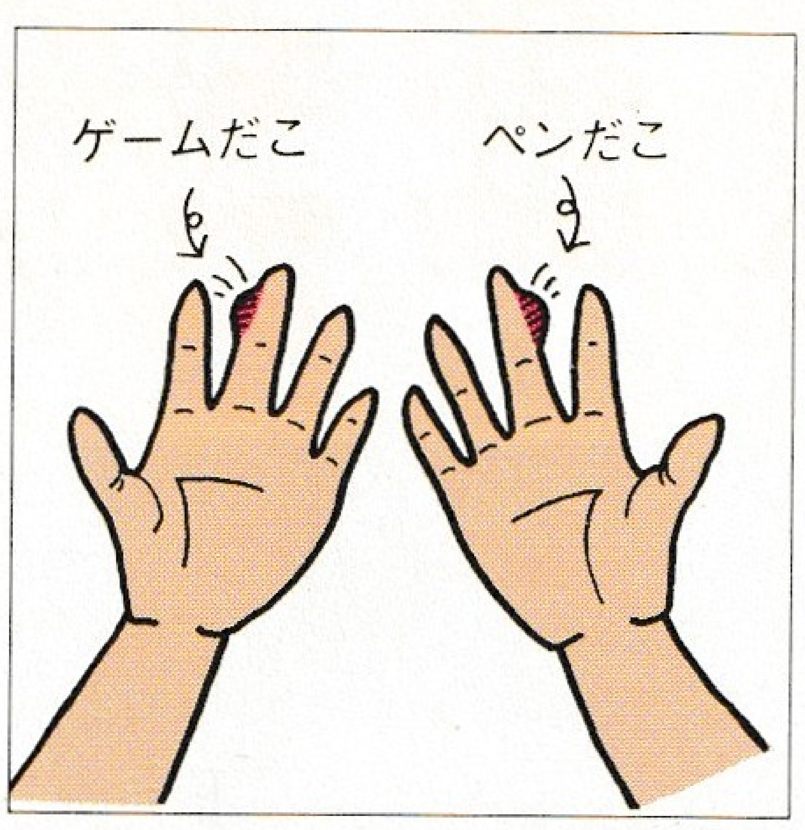
ケーブシャーク【cave shark】キャラ名 その名のとおり、「洞窟の鮫」。クロービスがぐずぐずしていたり、出口を見つけてからなかなか出なかったりすると「ぶわぶわぶわぶわ」という音とともに現れてかみつく。なかなか手強い。血の臭いに敏感。ジャンプしてさけようとしても、直角に曲がりながら上昇してくるのでまず無理。しかし絶対ではない。

ゲーマー【gamer】图ゲームをする人。「プレイヤー」とだいたい同じだが、「ゲーマー」には習慣性があり、ちょくちょくゲームをするニュアンスが含まれるのと、「プレイヤー」はゲームプレイをやめた瞬間に「プレイヤー」でなくなるのに対し、「ゲーマー」はどこにいても「ゲーマー」である点が、明確に異なる。

ゲームオーバー【Game over】图「Game is over」つまり「ゲーム終了です」の意。各社とも「いかに終わりできめるか」を追求しており、古くはミサイルコマンド（アタリ）の「THE END」はおもしろかった。また、最近では「終」と出るものも現れている。ゲームの結果がよかったにしろ悪かったにしろ、ゲームオーバーのときにびしっときめてくれるととてもいい気分になれるのだが……。

ゲームきん【ゲーム筋】图手のひらを上にしたときに、その腕の外側にある筋肉で、生理学的には「尺側手根伸筋」と呼ばれる。ギャラガ撃ちやゼビウス撃ちに代表されるようなボタンの高速度連続押しなどの際にはこの筋肉が緊張し、軽い痙攣状態となって手が振動し、この振動がボタンを叩くことになる。

ゲームだこ图長期間にわたるジョイスティックの操作によって皮膚が堅く厚くなったもの。ペンだこと発生原理は酷似するが、ペンだこの発生部位が利き手の中指であるのに対し、ゲームだこが利き手でないほうの人指し指や中指にできる（利き手はボタン操作に使うのです）点で、ペンだことは決定的に異なる。



ゲームデザイナー【game designer】图ゲーム開発スタッフの一形態。ゲームの大筋から細かい仕様までを決め、プログラマーやサウンドクリエイターに指示を出す。「スタッフ」といっても、ことゲーム開発に関しては、作業内容は「ライン」のそれに近い。ゲームデザイナーが直接プログラムを組むこともあるが、これはもともとデザイナーがプログラマーだった場合や、デザイナーとプロ

グラマーの間で「こんな仕様、満たせるわけないじゃない」「馬鹿言え、かんたんじゃないか」「お、いったな、それじゃ自分でやってみろ」「おーし、やったるわい」といった、活発な討論が行われたときくらいで、一般にゲームデザイナーはプログラムのことを考えない。ただし、あまり実現不可能なことばかりいっているゲームデザイナーは「無能」の烙印を押されるので、そのあたりだけは押さえておかねばならない。「ゲームデザイナー」なる言葉が生まれたのはそう昔のことではない。世界初の「ゲームデザイナー」は遠藤雅伸氏らしいから、ざっと5年前といったところか――これは、それ以前にはゲームデザイナーがいなかったことを意味するものではない。ともかくこの頃にこの名称が生まれた、そういうことだ――発生の経緯については、遠藤氏が宣教師的につくって広めたとも、とある出版社が命名した、ともいわれ、はっきりしない。いずれにせよ、横文字流行りのこの世の中に「デザイナー」なる言葉の響きが迎合し、あっという間に普及、人気職種となった。また、これにともなって、サウンドクリエイター、キャラクターデザイナーといったその他の名称もかなり一般的に受け入れられるようになった。しかし、「がんこ職人」で扱いにくいプログラマーや、ゲームのコンセプトをなかなか理解してくれないサウンドクリエイターをなんとかなだめ、すかし、全身全霊を込めて血のにじむような思いでゲームをつくっても、ゲームメーカーの一社員という環境下での製作であるかぎり、そのゲームに関する諸権利は会社に移行するため、ゲームがヒットしても想像するほどデザイナーは儲からない。作詞家・小説家などと大きく異なるのがこの点であり、仕事量のわりに潤わないお笑いタレントとどこか似ている。

ゲームフリーク【game freak】图「パク、パク、パク……。迷路に並んだ「エサ」をどんどん食べる黄色いパックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。追い込まれた！　万事休す!!　しかし、あわててはいけない。点滅する「パワーエサ」を食べてパワーアップ。いっきに立場が逆転。逆にモンスターをやっつけることができる。待ち伏せして戦うか、おもいきり引き寄せて4匹まとめてやっつけるか、それは作戦しだい。ユーモラスな動き、楽しい音響効果、かわいいキャラクターのパックマンショーもあって訴求効果満点!!　一度やるともうあなたはゲーム・フリーク。ナムコ「パックマン」はそれほどホットなゲーム。」(「パックマン」パンフレットより)

ゲームブック【game book】图源平討魔伝をモチーフに、擬似ゲームブック体験をしてもらおうと思う。あなたが景清だ。

●あなたは今、2本の道が交差するまん中にいる。道はちょうど東西南北に伸びている。

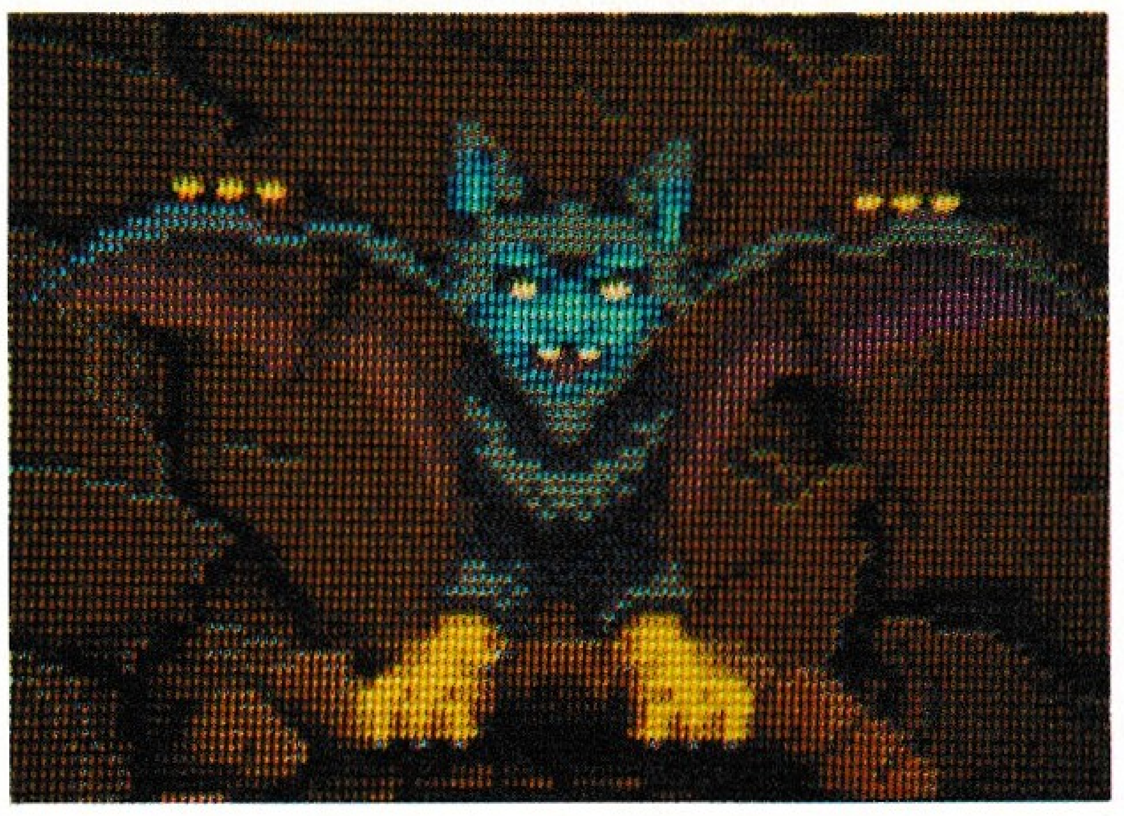
《東に行きたい場合は「急ぐのじゃ」を、西へ行きたければ「行き止まりじゃ」を、南へ進みたい人は「気をつけなされ」を、そして北に進みたいならば「ぶぁ～かめぇ～」を引き、その●部分を読むこと》

ゲットレディ【Get ready】圊グロブダーのアナウンス。「用意しろ」の意。「やっぱり」「のっぺらぎい」の正体。

ケミック【chemic】[キャラ名]フォゾンのキャラクター。フォーメーションを作成するにあたって、そのコアとなる。

ケルカリア[キャラ名]バラデュークのキャラクター。「空飛ぶクラゲ」。固い頭のほうから飛んでくるため、後ろに回りこんでしっぽのほうを攻撃しなければならない。

ゲルゾ【gelzo】[キャラ名]ローリングサンダー界の怪鳥ロプロス。上空を左右に飛び回った後、アルバトロス目がけて飛んでくる。問題は、正面を向いたときの顔が妙に人間じみていることで、これ



さえなければシブいキャラクターなのに残念でならない。

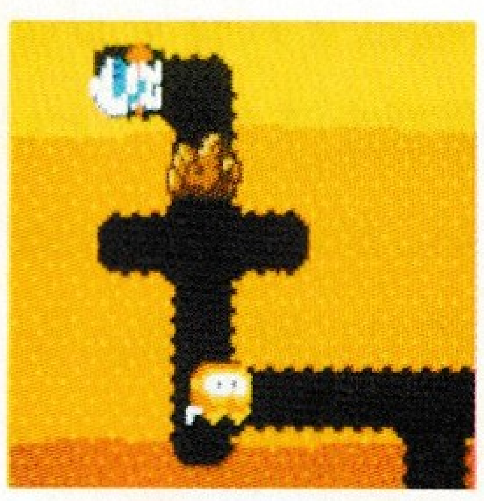
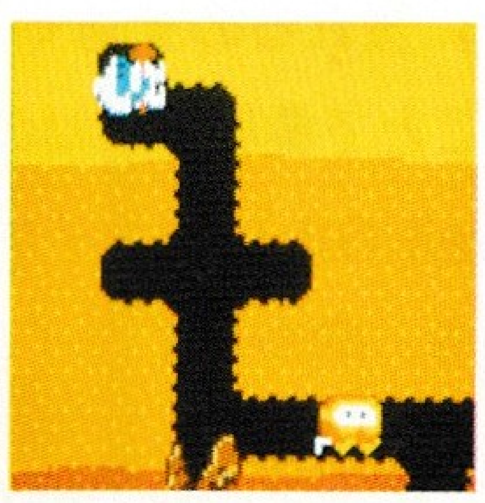
ゲルドラ【Geldra】図謎の男、マブー率いる秘密結社。世界征服目指して着々と準備を進めている。本体はニューヨーク地下にあり、なぜかそこには溶岩がわく湖まである。まったく関係ないが、マブーはコーヒー好きなのだろうか？　ローリングサンダーのエリア1にはコーヒー豆の袋がたくさん置いてある。



けん【剣】①図ビデオゲーム界における、ロールプレイングゲームの必須要素。これと魔法の設定がすめば、ゲームはもうできたも同然であり、主人公がレーザー砲を派手にぶちかますようなゲームはとうていロールプレイングゲームとはなりえない。②キャラ名リブル・ラブルのミスティックアイテム。ツボの強力版みたいなもので、バシシするとエネルギーがオーバーチャージする。

げんきしんぶん【元気新聞】図月刊ＮＧの看板コーナー。全5面。'87年6月号の時点での構成は、「雑貨屋」「京極院静鳳先生の書道塾」「衝撃のことわざ予備校」「ＮＧお姉さんを探せ！」「バベのてつじん頭脳養成クイズ」「オタンコナスコーナー」「今月のスカ」「まかキュー・テレホン大作戦」。時節と気分で多少の変動はあるが、大筋はこんなもんです。詳細はＮＧを見てください。ところで話は変わるが、最近噂の新型ファミコ…ピーガガー、ヒョロヒョロヒョロ、ブツッ、「こちらは元気新聞だ。ネタを募集しているのでどんどん送って来てもらいたい。手紙でもイラストでも何でもＯＫ。お習字もハッスルして書いてくださいまし。元気なナスも待ってるよ。こら、スカは募集してねーんだよ。送って来るな。以上だ。元気新聞では『遊びをクリエイト』してる読者のイキのいい投書を待っている。宛先は〒146東京都大田区多摩川2-8-5株式会社ナムコＮＧ編集室・それぞれの係行だ。住所氏名年齢電話番号を忘れるなよ。ではさらば…。」、ガ〜ピロピロピー、……なのだ、いやーまいっちゃうね。おっと、今の話はくれぐれも内密に願いますぜ。社外秘、ってことで聞きかじって
ボーン、ニュース速報。さきほど一部地域で電波障害が発生しました。当局では極左集団の電波ジャックの恐れもあるとして原因を調査中。ニュース速報（おわり）
来たんだから。もっともこのテの社外秘ってのはけっこうあちこちから洩れてるんだってね。（→ 社外秘）

けんこうぼり【健康掘り】テク名1ブロック未満しか掘り下がっていない病気掘りを指す。モンスターは1ブロック以上掘られていない穴は無視するため、横からさっさと逃げてしまう。ディグダグのテク（どこがテクだ）の1つ。

げんぺいとうまでん【源平討魔伝】ビデオ名1986年登場の業務用ビデオゲーム。豪快なサウンドと精緻なグラフィックと……（中略）……一線を画する一大伝奇スペクタル巨編。平家の子孫であ





るナムコの、とあるゲームデザイナーが主人公・平景清の無念を果たすべくつくった、といわれる。

こ

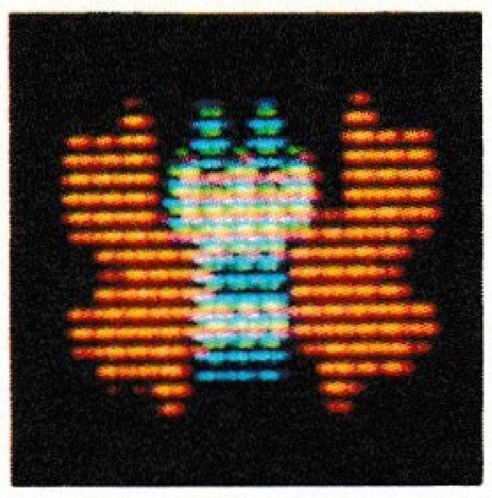
コア【core】图アンドアジェネシスの中心部。ブラグザが埋めこまれている。

こうじ[キャラ名]ファミリースタジアム・カーズの4番打者。ここではいまだ健在。長打も多く放ち、歳のわりによく走る。

こうしゃほう【高射砲】[キャラ名]スカイキッドのキャラクター。地上に設置されている。機銃よりでかい砲弾が上方に飛び、画面の一番上で爆発して、爆雲が48ドットほど広がる。この爆雲に触れると落下してしまう。

こうしゃボート【高射——】【——boat】[キャラ名]スカイキッドのキャラクター。高射砲を持った船。コンセプトは高射砲とまったく同じ。

ゴエイ[キャラ名]ギャラガのキャラクター。ごくふつうの、赤いギャラガ。



コーション【Caution】[声]サンダーセプターのアナウンス。「バトルシップ接近、注意せよ」の意。

ゴースト【ghost】图ドルアーガの塔で殺された魔術師の魂が幽霊となっているもの。生前の姿により3種類。おもしろいことに、生前は4本指だったのにゴーストになると5本指になる。ドルアーガが倒されたことで成仏したらしく、イシターの復活には出てこない。

コーヒーカップ【coffee cup】[キャラ名]スーパーパックマン・ラウンド11、27……のターゲット。それぞれ110、160pts.

コードネーム【code name】图①ゼビメカに対して、ゼビウス軍正式名称の他の呼び方としてつけられた名前。形状や役割を英語で示されている場合が多い。(例:トーロイド=コイン/タルケン=ビートル/……) ②ナムコ社員が、自分の氏名に箔(はく)をつけるため(?)アルファベット、またはそれに準ずる語で命名するもの。姓と名の間に挿入したり、ゲームのハイスコアの初期設定に使ったりする。<三宅“デタガリ”恵介>とノリは同じ。③開発スタッフ内での新しいゲームの仮呼称。なぜこんなものを使うかというと、ⅰその時点では正式名がない、ⅱ長ったらしい名前だと呼ぶのがめんどい、ⅲ情報が他社に流れるのを防ぐ、ⅳ秘密を共有することで仲間意識を育(はぐく)む、ⅴ外部の人に「ちょろっともらす」ことで業界人ノリの優越感を味わう、といったところらしい。

コールギル【Call GIL】图カイがギルにかけるspecialの呪文。ギルが画面外にいて見えないときに使うと、ギルを、向かってカイの右隣りに呼べる。シンボルは「ギル」。この呪文は使いたい放題。

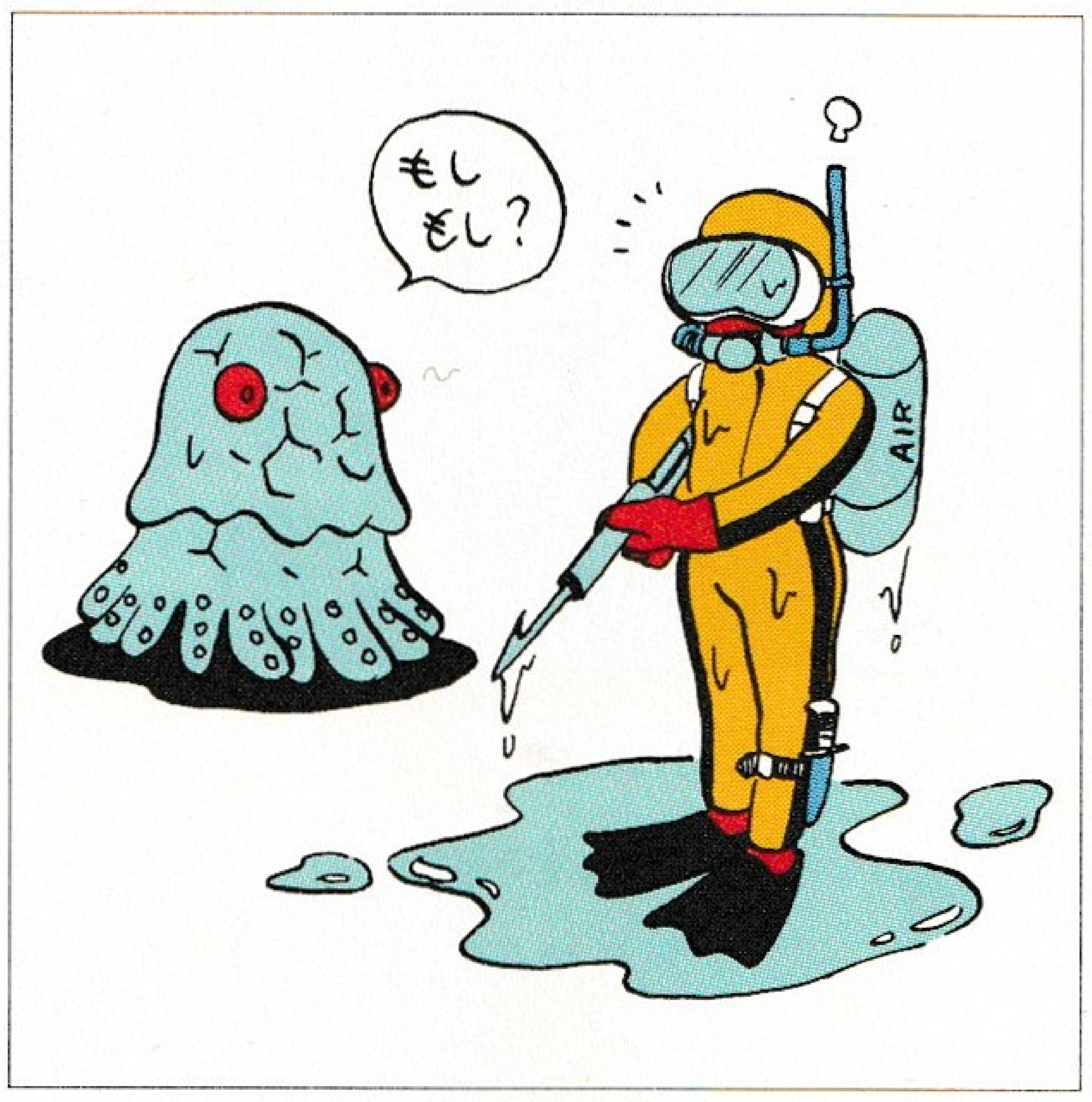
ゴールドクラウン【gold crown】[キャラ名]ナムコ・ビデオゲームのキャラクターとしては最高の100,000pts.をもつキャラクター。リブル・ラブルに登場する。

ゴールドマトック【gold mattock】[キャラ名]ドルアーガの塔、29階で手に入る金のつるはし。何度でも壁を壊すことができる。とはいえ、もちろん外周に使えばオシャカだけど。

ゴーレム【golem】[キャラ名]もともとはユダヤ伝説の土人形のことであるが、ここではドラゴンバスターに登場する長身の人形のことをいう。緑と茶色の2種類あり、茶色のほうが弱い。棍棒を持ってクロービスを「ぼくっ」と殴る。これが大きなダメージとなる。

ごかい【誤解】图誤った解釈。①ギャラクシアンに登場するエイリアンのことを「ギャラクシアン」

だと思うこと。(→ギャラクシアン②) ②バラデュークを海底のゲームだと思うこと。(→バラデューク①) ③源平討魔伝の黄泉落ちを「地獄に落ちる」と思うこと。(→黄泉の国)



こころはいつもたいへいようぜよ【心はいつも太平洋ぜよ】声龍馬くんの台詞の１つ。いつも太平洋のようなおおらかな心を持とうよ。



ごごのくに【午後の国】名NG に連載されていた漫画。だいたい３頁。毎回よーわからんキャラクターが登場した。これまで登場したもの——ベル=A=ベクター、その親ゴング=A=ベクター、クリップ=クロコダイルマウス、農夫ロクさん、その舅さん（とうさん)、家事手伝いロボットマノン、踊るロボット（？）金物屋ハッサン=バヤール=Jr.、よろず屋、ロクさんちの「きょだいうし」、八足オートキャリア、フードストアのおやじ、その他ロボット、ガキんちょ、板金たたき出しの嫁さん（?!)、など。

コスモスワット【Cosmo swat】エレ名「swat」とは「激しくうつ」の意味。コスモスワットは、1984年に開発されたシューティングスタイルのエレメカ。「光ファイバーの採用によって従来不可能だった連射を可能にした」とか。シュータウェイに体裁は近い。



コスモほしまる【——星丸】【cosmo——】ロボ名つくば科学万博のマスコットを模したロボット。左右の星が光り、目がいろいろに変わって表情を表す。NHK 教育の「ジュニア大全科～ロボット紳士録～」にコメンテーター（？）として登場している。青とピンクの２種類がある。青はともか

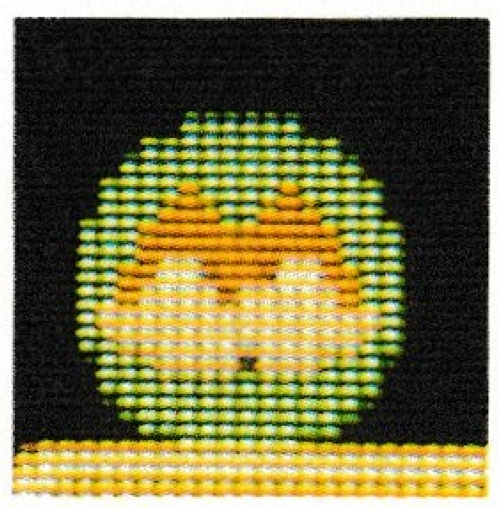
く、ピンクの星丸はやめてほしい。



コスモマイン【cosmomine】キャラ名 ボスコニアンに登場する宇宙機雷。破壊する際、あたりのものを巻きこむため注意が必要だが、逆にこれを利用すると、フォーメーションアタックを1発も使わずに敵を全滅させる、などのハイテクが楽しめる。

ごせんぞキャラクター【ご先祖――】【――character】名 たいていビデオゲームというものは、先へ進むほど難しくなっていく。よって低次のラウンドにずっととどまってせこく小遣い稼ぎするプレイヤーも出てきかねないので、その対策をうたねばならない。タイムアウトという概念もその1つであれば、一定時間後に、破壊不可能、またはそれに近い、強力な敵キャラクターを出現させるという術もある。これを「ご先祖キャラクター」という。具体例として、ウィル・オー・ウィスプやケーブシャーク、そしてこの語のもとになった、ご先祖様が挙げられる。

ごせんぞさま【ご先祖様】キャラ名 1つのラウンドでマッピーがぐずぐずしているとやっつけに現れる、元祖ご先祖キャラクター。さすがにこの世のものとはひと味違っていて、空中のマッピーもやっつけることが可能。



◀でもどうしてご先祖様はこんな形をしているのでしょうか？

こづかいかせぎ【小遣い稼ぎ】名 ①ボスコニアンでアステロイドやコスモマインのような小物をしつこく撃つこと。②マッピーですぐにラウンドをクリアしてしまわずにトランポリンではねつづけること。③リブル・ラブルで、少しずつエネルギーを補充しながらホブリンやキラーばかりをバシシすること。④その他、せこく点をかせぐ行為。やりすぎると後ろ指をさされる。

こボス【小――】【――boss】名 最強の敵、ではないが、それなりの大きさと難易度を持ち、ゲーム展開上のアクセントとなる敵。「小ボス」なる名称の元祖は、任天堂の「メトロイド」であるといわれる。

こま【独楽】キャラ名 源平討魔伝の敵キャラクター。まわりに落ちているひょうたんから飛び出てくる。「ひょうたんからコマ」というわけで、かなりローブローな……いやクラシックなギャグになっている。さて、「コマ」のことを「駒」と書く人がいる。しかし、「駒」というのは馬のことか、「将棋の駒」のことか、琴柱（ことじ）の類のもの（琴柱くらい自分で調べること）のうちのどれかであるから、これは明らかに誤り。ついでに言っておくと、「ひょうたんから駒」で、出てくるのは将棋の駒だと思っている人もこれまた多い。これも間違いだかんね。

こまいぬ【狛犬】キャラ名 源平討魔伝のキャラクター。元来「狛犬」とは神社の社の前に2体1対で置かれ、かざりや魔よけにされるものである。魔よけだったら景清にではなく、魔王・頼朝に攻撃すりゃいいじゃないか（火を吹くのだ）。体はかたいが、攻撃するために口を開けている瞬間や、衝撃波があれば倒すことができ、噂の「綿帽子をかぶった富士山のようなギャルボス」や「真っ赤なスペシャルフラッグ」などになる。

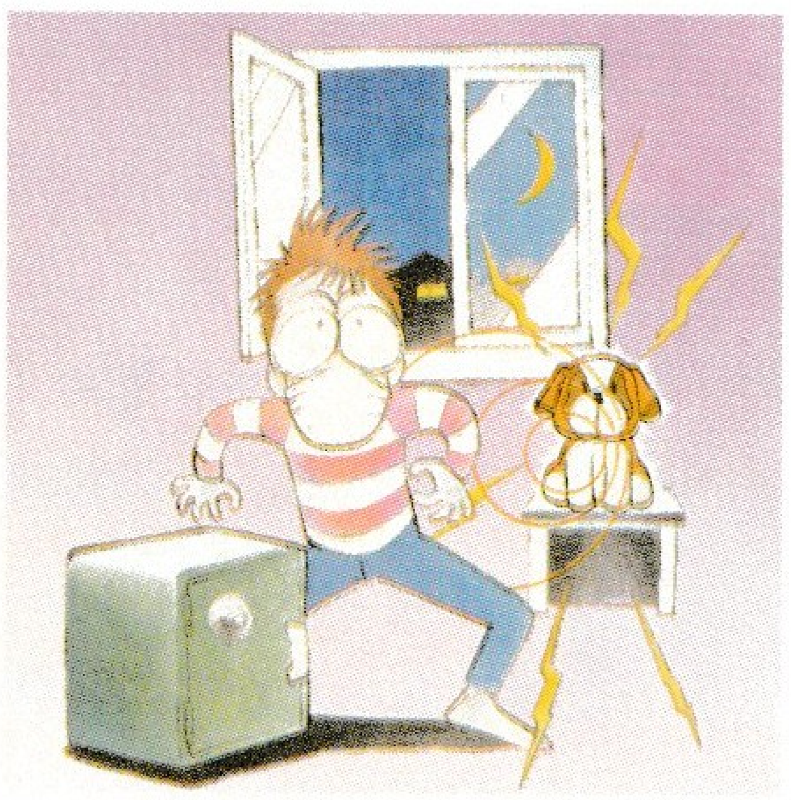
コマンド【command】名 サンダーセプター/Ⅱにおける画面数の概念。

ゴモラ【gomorrah】キャラ名 サンダーセプター/Ⅱに登場するバトルシップ。砲塔を引き連れ、1

〜2機でやって来る。オレンジ色の大きい弾を撃ってくる。砲塔をすべて破壊しないと倒せない。ディフェンダーと呼ぶこともある。聖書によれば、「Gomorrah」はソドムとともに神に滅ぼされた罪悪の街で、そこより派生して、悪名高い場所を「Gomorrah」という。(→ソドム)

ごようだ！ 【御用だ！】ロボ名 防犯番犬ロボット。1985年登場。身長28cm、体重950 g のぬいぐるみ。内部の……おっと待った、おいらは盗っ人にも原理を教える、「高級からくりだんす」のテレホンショッピングなんかたぁちいとばかしここが違うのよ。こん中に盗っ人はいるかい？　何、いねぇ？　よしこれで安心だ。内部のセンサーが自分から発生された超音波を検出し、外界の様子をさぐる。誰かやってくるとその超音波の周波数にドップラー変動が起こるので、そのときにはブザーを鳴らして撃退する。スイッチを入れてから持ち主が出て行くまでの約15秒間はブザーを鳴らさないというが、帰ってきたときはどうするのだろう？　番犬のほかに、番熊、番コアラの3タイプ。





ごりん 【娯倫】名「娯倫管理委員会」の略。ゲームシナリオやプログラムの審査・倫理規制を行う。源平討魔伝のオープニング画面右下には、認定済の「娯倫マーク」がついている。しかし「No. 765」より若い番号の娯倫マークをいまだかつて目にしたことがないのはどういうことか。ひょっとするとこの娯倫、体制に反逆する地下組織なのかもしれない。あな恐ろしや。ちなみに、映画館でおなじみの「映倫」のほうは、国家の表現規制の予防の意味で、映画業界が自主的につくった倫理規制組織。業界の自主規制であるから「審査に通らねばならない」ということはないし、法的な権力も持たないはずだ。でも、審査をパスしないと、一般の映画館では上映できないことになっているのだ。芸術表現に国家権力の介入を許してはならない（君たちは「深夜テレビ」や「少女向け雑誌」の話を知っているか？）と思うのだが、どうだろうか。

これでかったとおもうなよ 【これで勝ったと思うなよ】周 源平討魔伝で、鉄球を持った弁慶がやられる間際にこう言う。

●道端に小箱が落ちていた。開けてみたい衝動にかられるが、中が何なのかむろんわからない。《開けてみるならば「ギョエー」へ、ここは見送るつもりなら「殺して進ぜよう」へ》

ころしてしんぜよう 【殺して進ぜよう】周 源平討魔伝の、義経の台詞。こう言いながら画面に登場するのである。

●義経が現れた。身動きの素早い奴なので、戦いたくない相手である。あなたは逃げ出せるすきをうかがった。《「諸行無常！」へ》

コロレット 【Colorette】エレ名 1968年の作品。アクリル板を使ったモアレパターンが美しかった名機。ランプが明滅して、止まったところの景品（森永ハイクラウン、もしくは今はなき日本専売公社のハイライトなどであった）が出る、というものだった。



◀この形を覚えておいて下さい

こんじきがん【魂喰眼】[キャラ名]源平討魔伝の敵キャラ。口の中に目を持っている。この口のモデルが、とあるナムコ社員であること以外にはとくに個性のないキャラクターである。

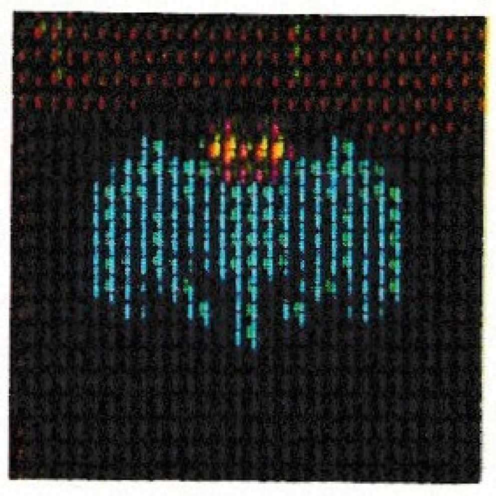


コンストラクションきのう【——機能】【construction——】[名]自分好みの面を創作できる機能。「Lode runner（Broderbund）」と「PCS〜Pinball Construction Set（Budge Co.）」の2ソフトが宣教師となって、全世界的に知られるまでになった。ナムコゲームにおいては、ナムコットの「バトルシティー」に実例が見られる。

コンディションレッド!!【Condition RED !!】[声]ボスコニアンで1つのラウンドにあまり時間をかけすぎたり、スパイシップを撃ち逃がしたりすると、敵の総攻撃が始まり、そのラウンドをクリアするまで「Condition RED !! Condition RED !!」と喋り続ける。また、この総攻撃状態をコンディションレッドと呼ぶこともある。この総攻撃というのがなかなか手強く、エルメスのビット、もしくはブラウ・ブロのオールレンジ攻撃ばりに（ゴメンね古くて!!）多方向からミサイルが飛んできて、まさに疾風迅雷の攻撃であったが、この中をかいくぐってラウンドをクリアするもまたをかし、だったに……。誠に惜しい方を亡くされたものだ。さめざめ。

コンティニュープレイ【continue play】[名]GAME OVERの状態から、もう1コイン入れて、その状態を保持したままプレイを再開すること。ボスコニアンをはじめとし、一部のディグダグ、ドルアーガの塔、イシターの復活、妖怪道中記などでこれができる。スコアは初期化されるから何度継続したとしてもハイスコアがとれるとは限らない。

コンティニューモード【Continue mode】[名]ドルアーガの塔はカイを助けるゲームだが、はっきりいって並のプレイヤーでは、何千円使ってもドルアーガにすらお逢いできない。そこで継続プレイが考えられている。ボタンを押しながらスタートボタンを押すと、それまで進んだ階のうち、どこからでも自由にスタートする階が選べるのである。





▲バット。下半身がマヌケである



不気味キャラクター図鑑・その1

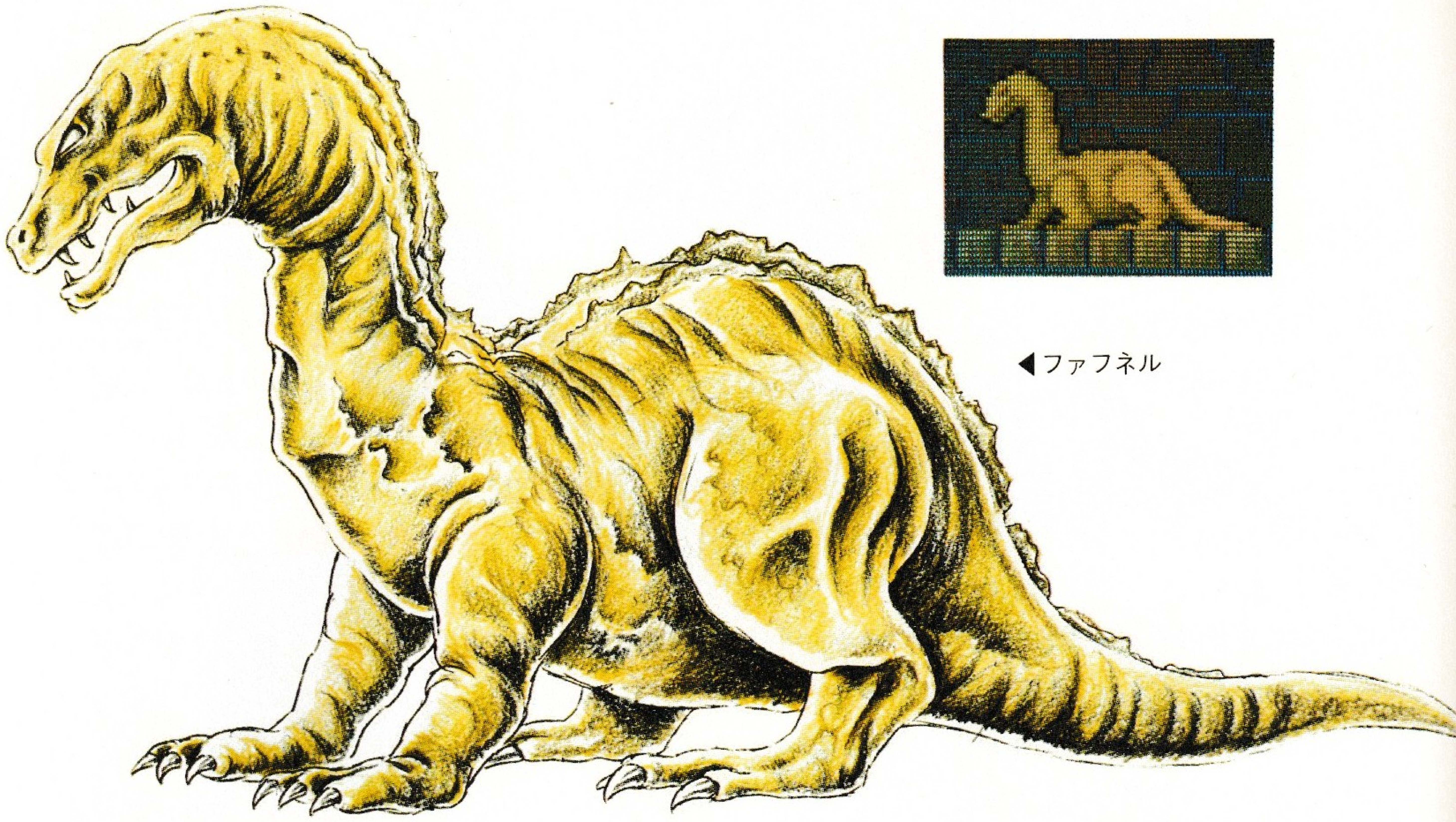
DRAGON BUSTER







▲スネーク



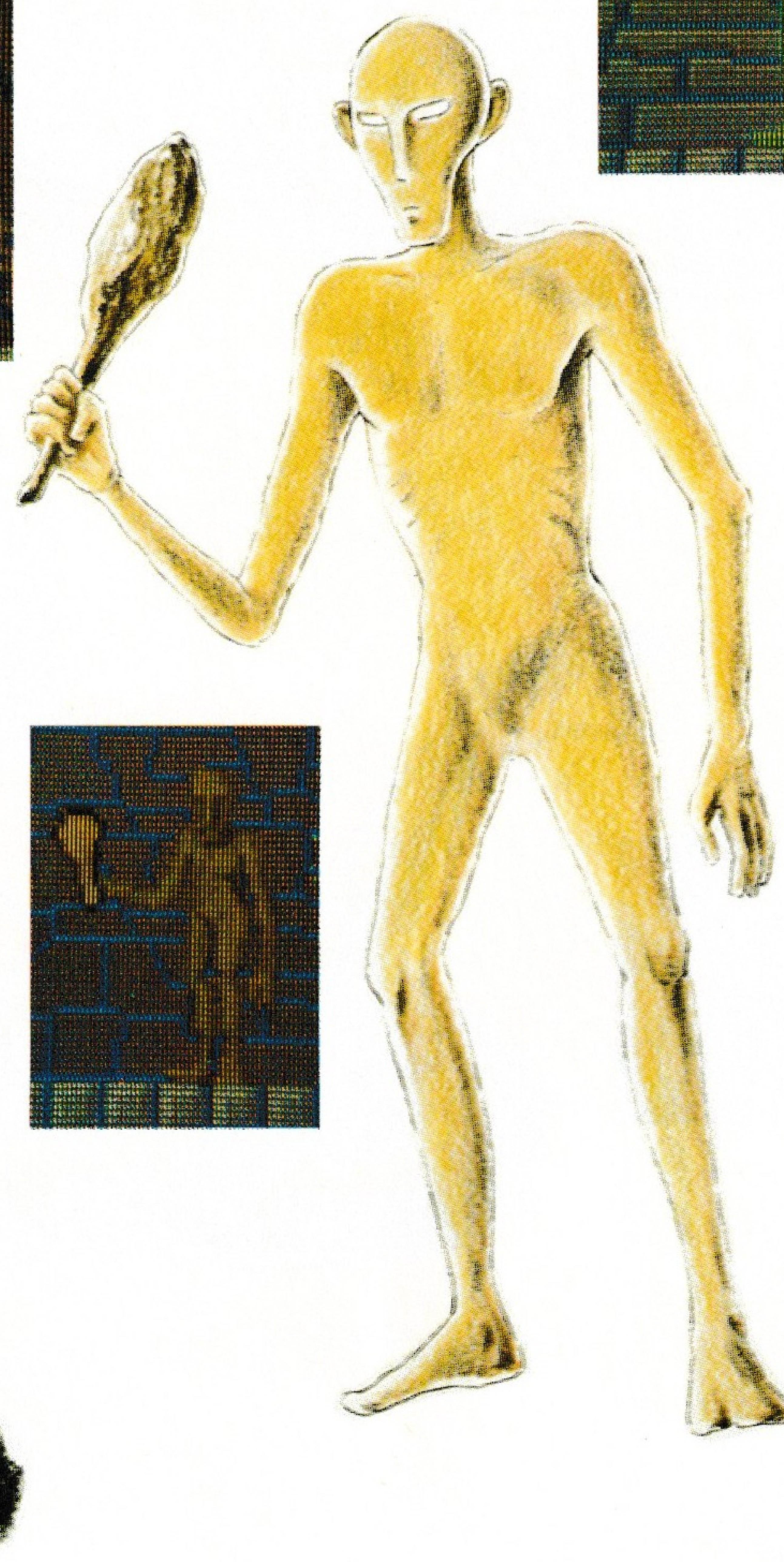
◀ファフネル

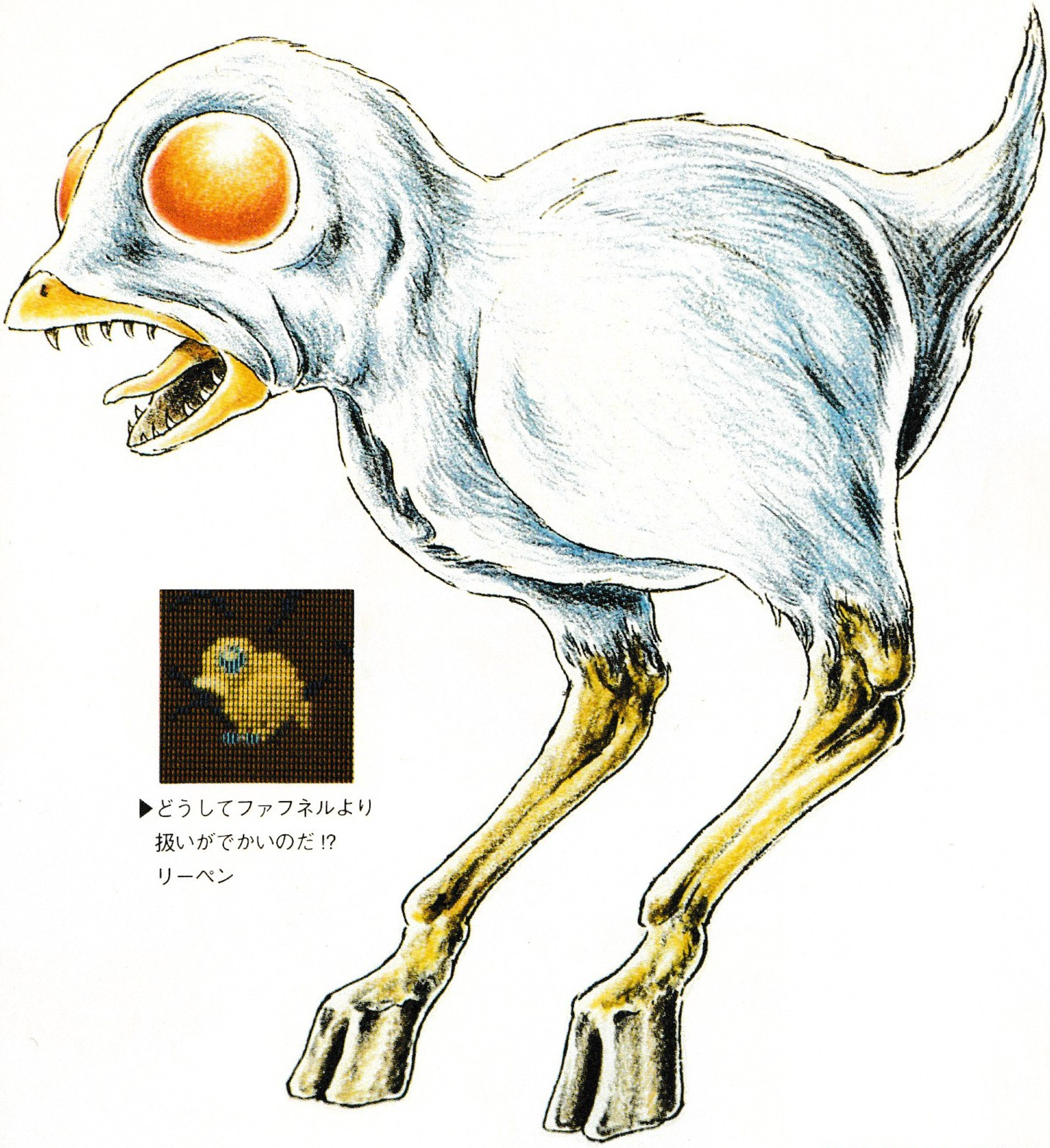


▼ゴーレム

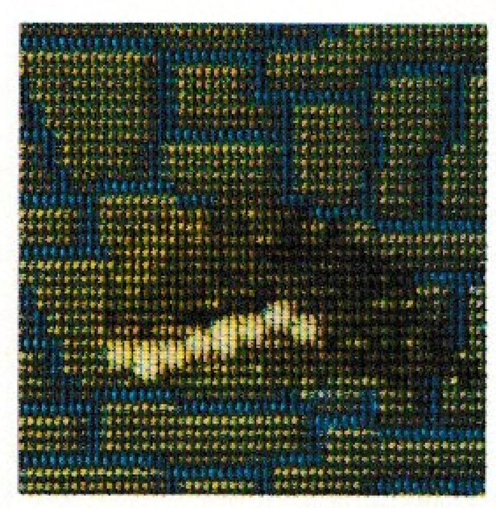
▼スケルトン

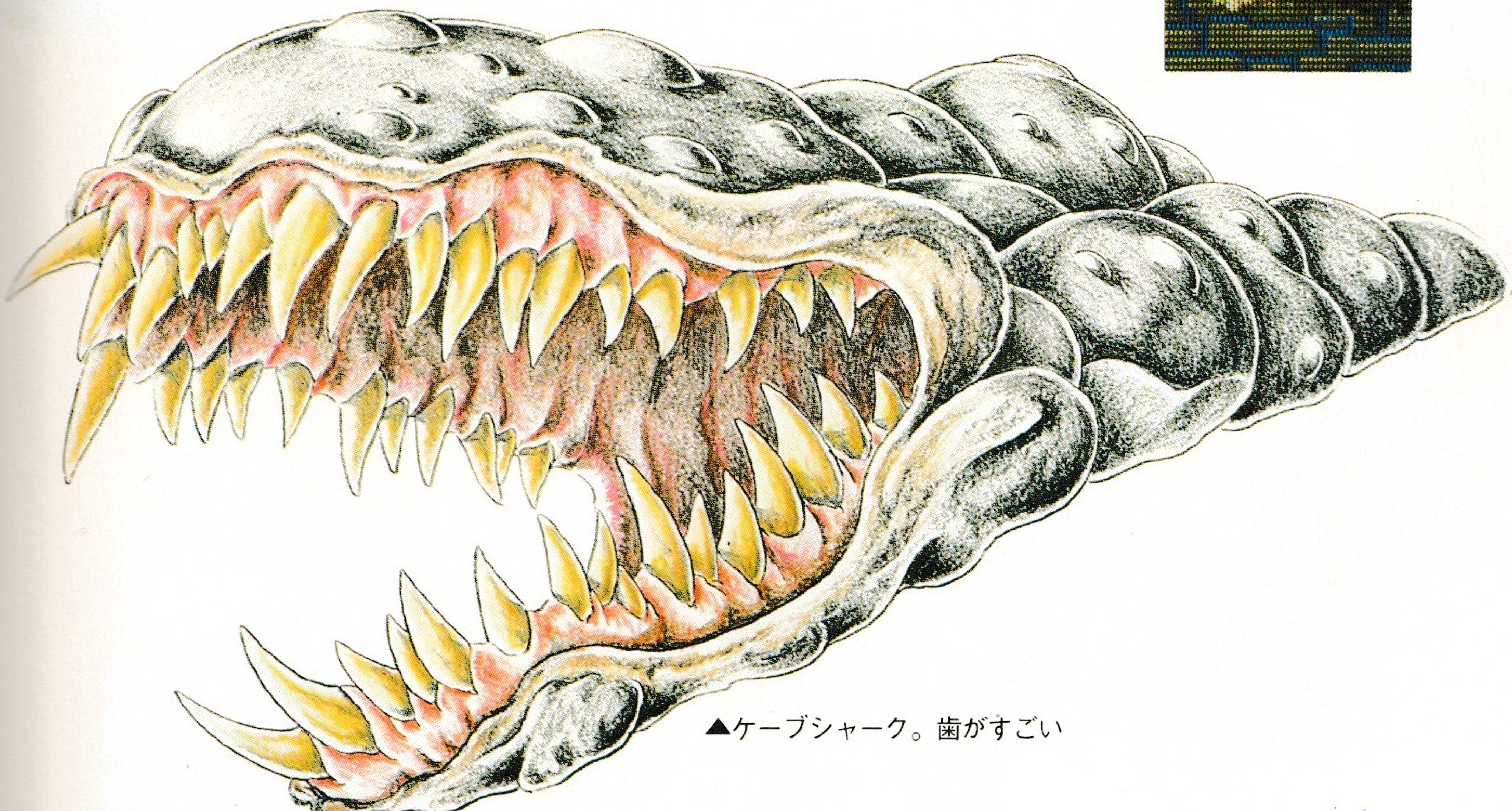




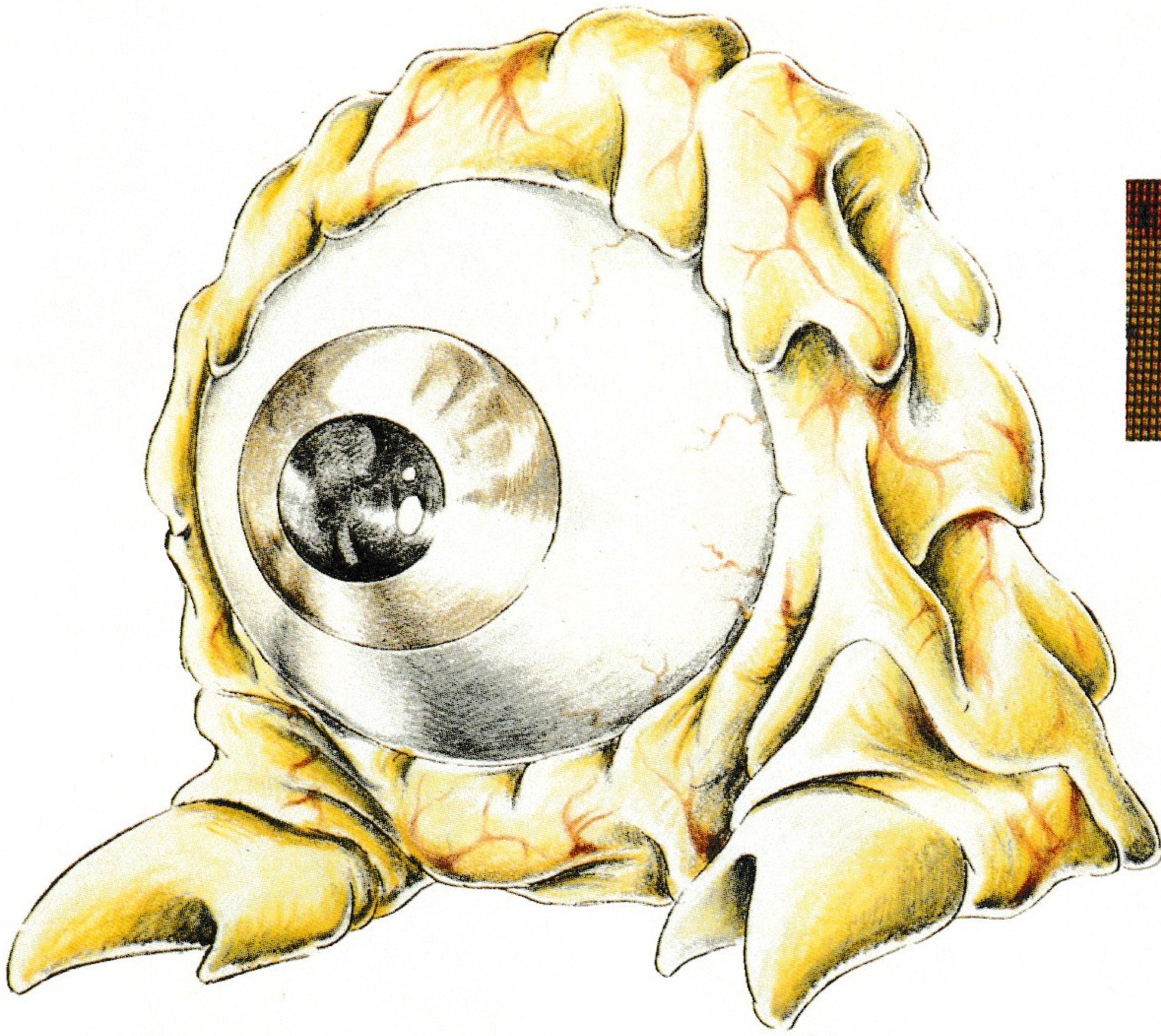


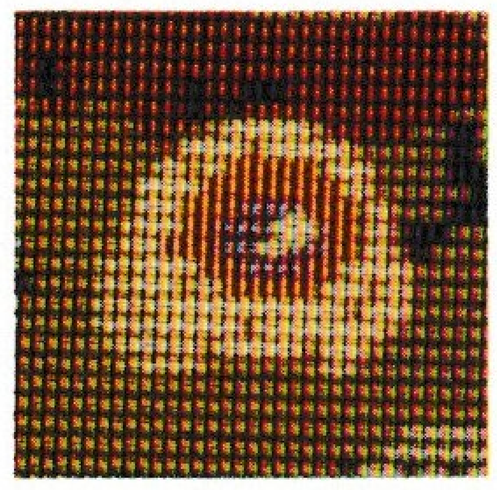
▶どうしてファフネルより
扱いがでかいのだ!?
リーペン





▲ケーブシャーク。歯がすごい

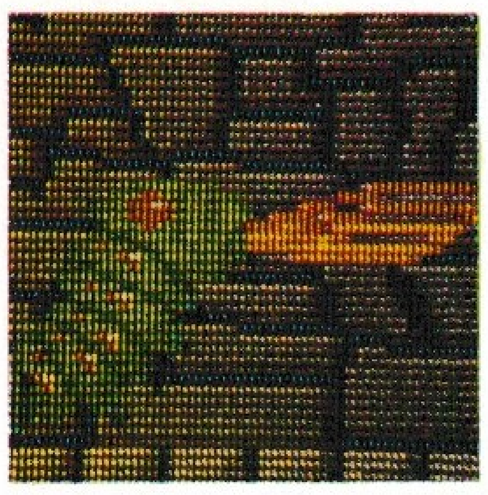




◀アイフル

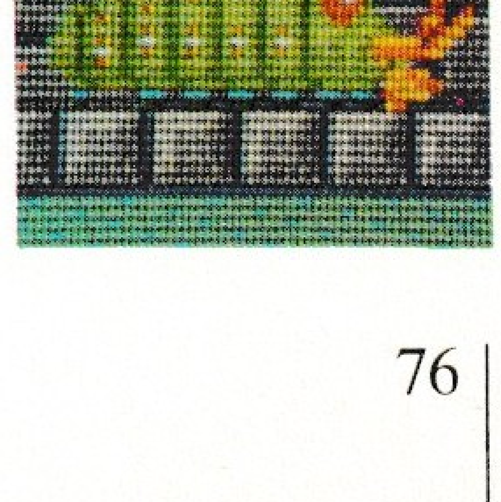


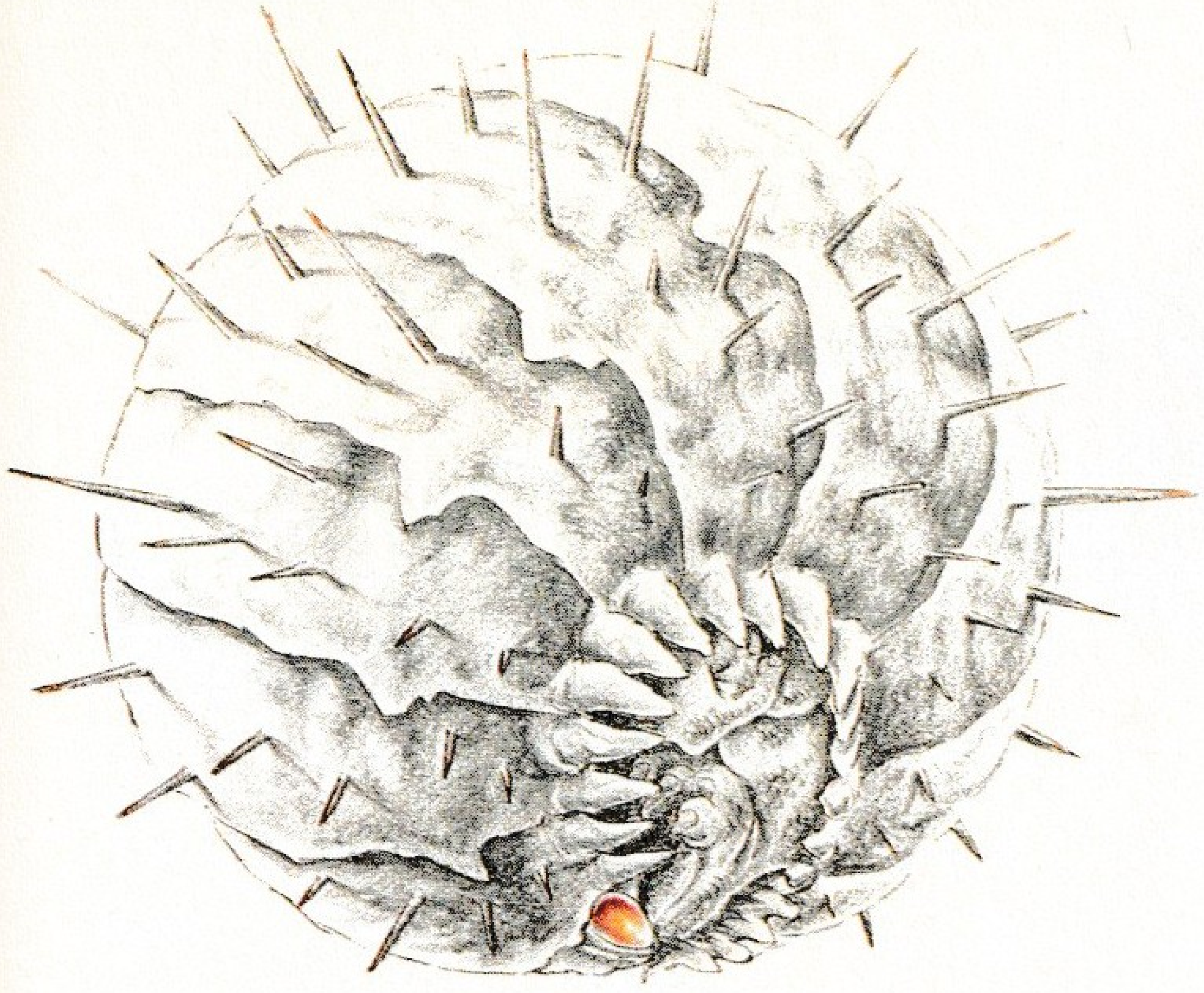




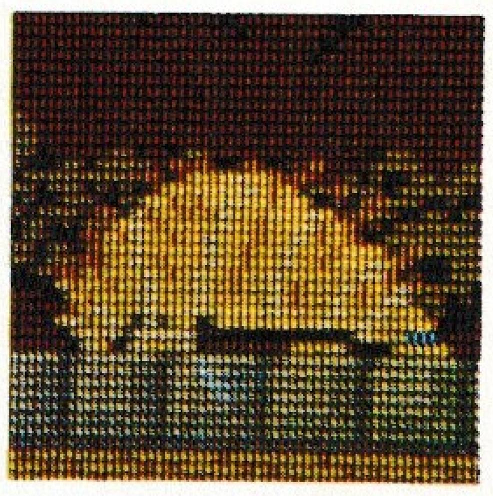


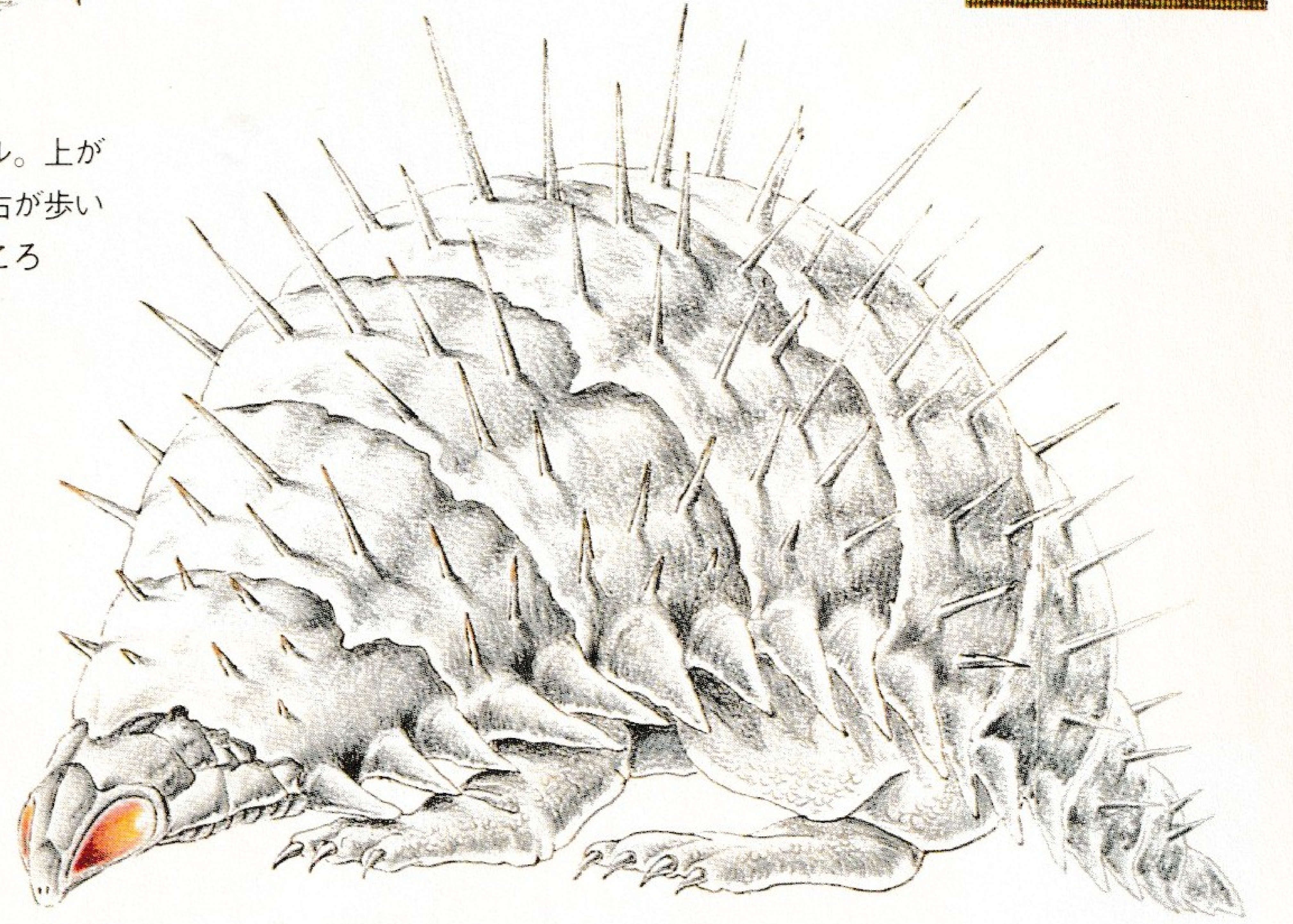
▲クローラー。「ドラバス」の中では一番ブキミなキャラクターである





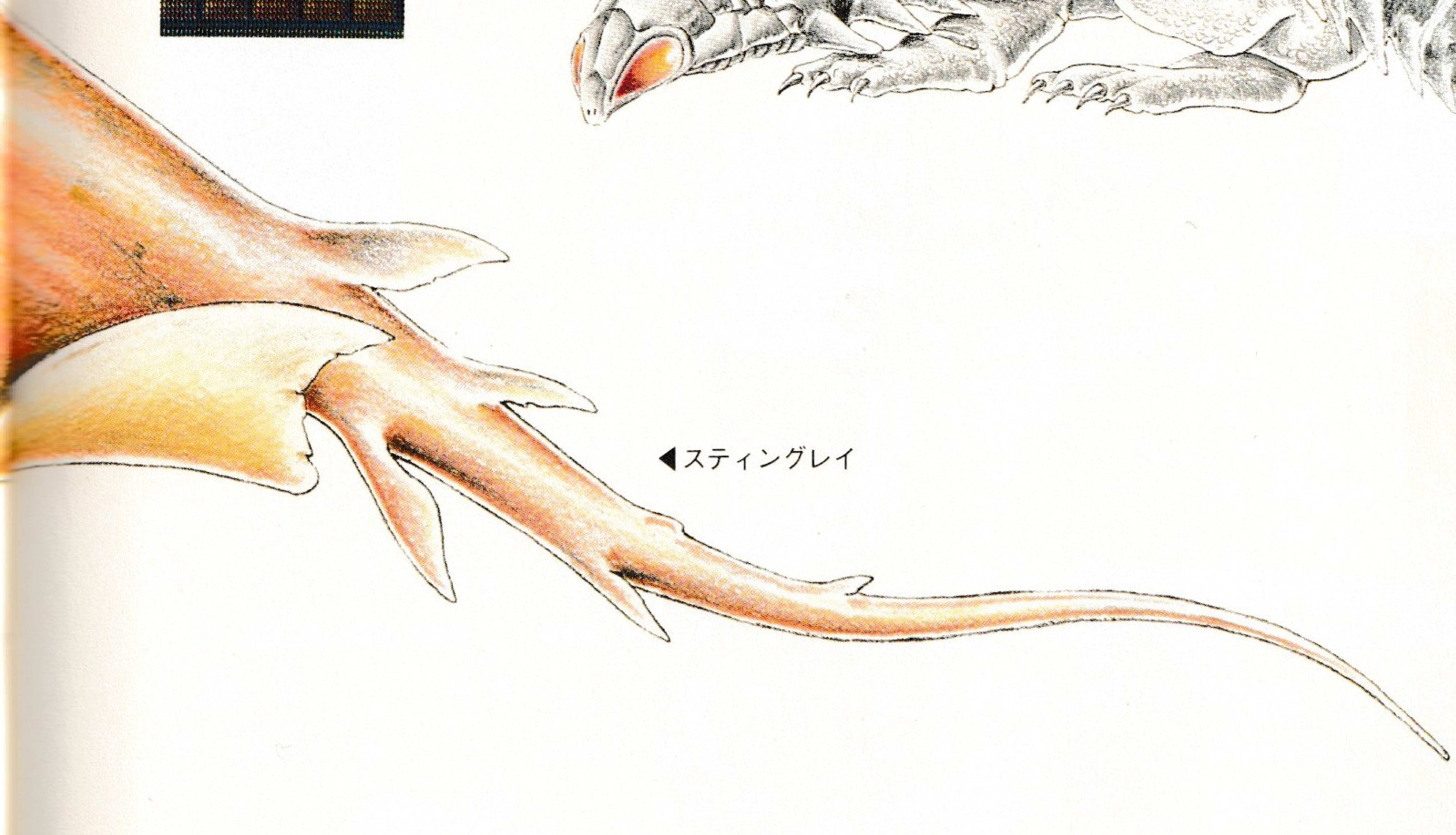




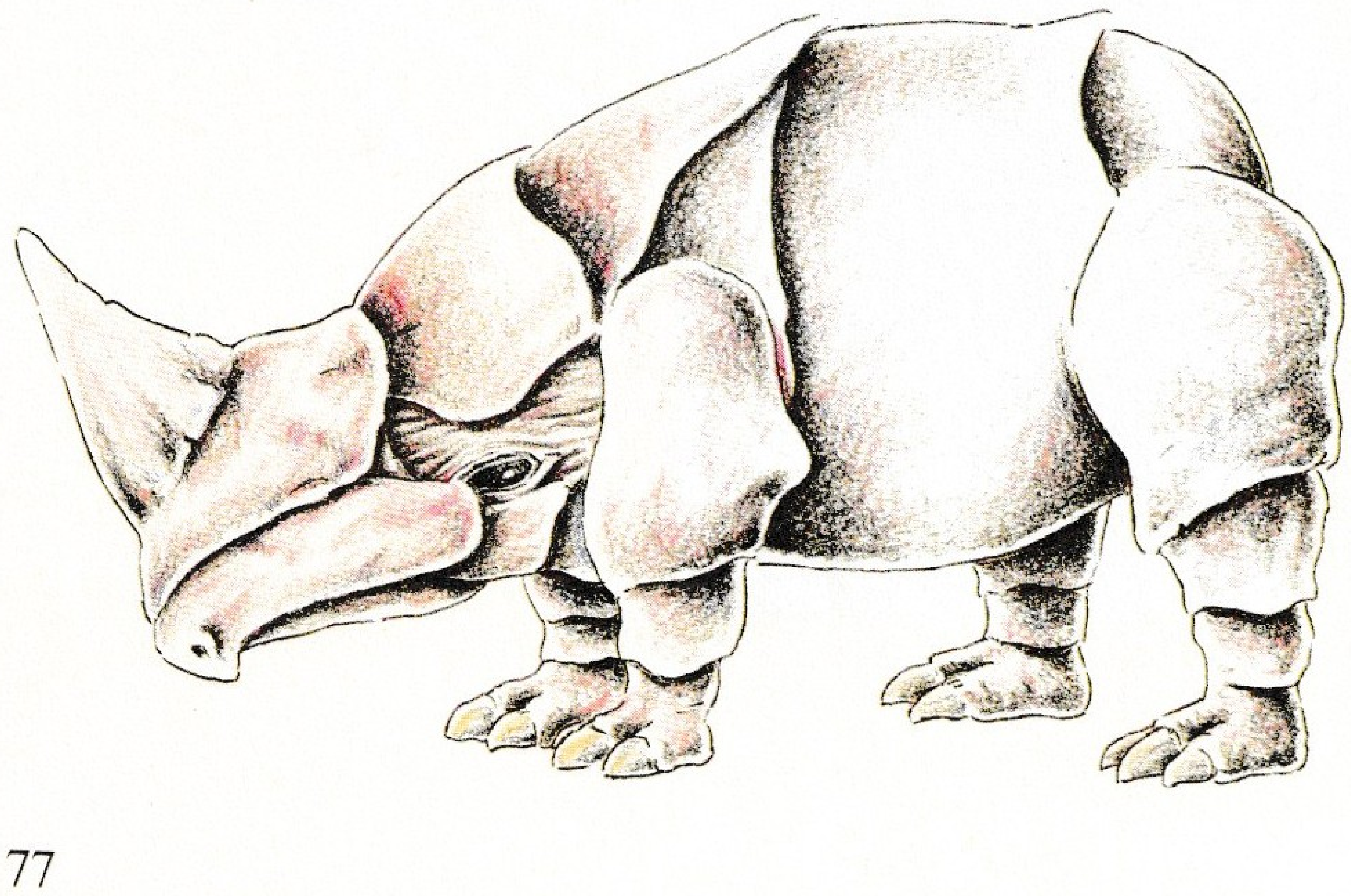


▲▶テストール。上が丸まり、右が歩いているところ



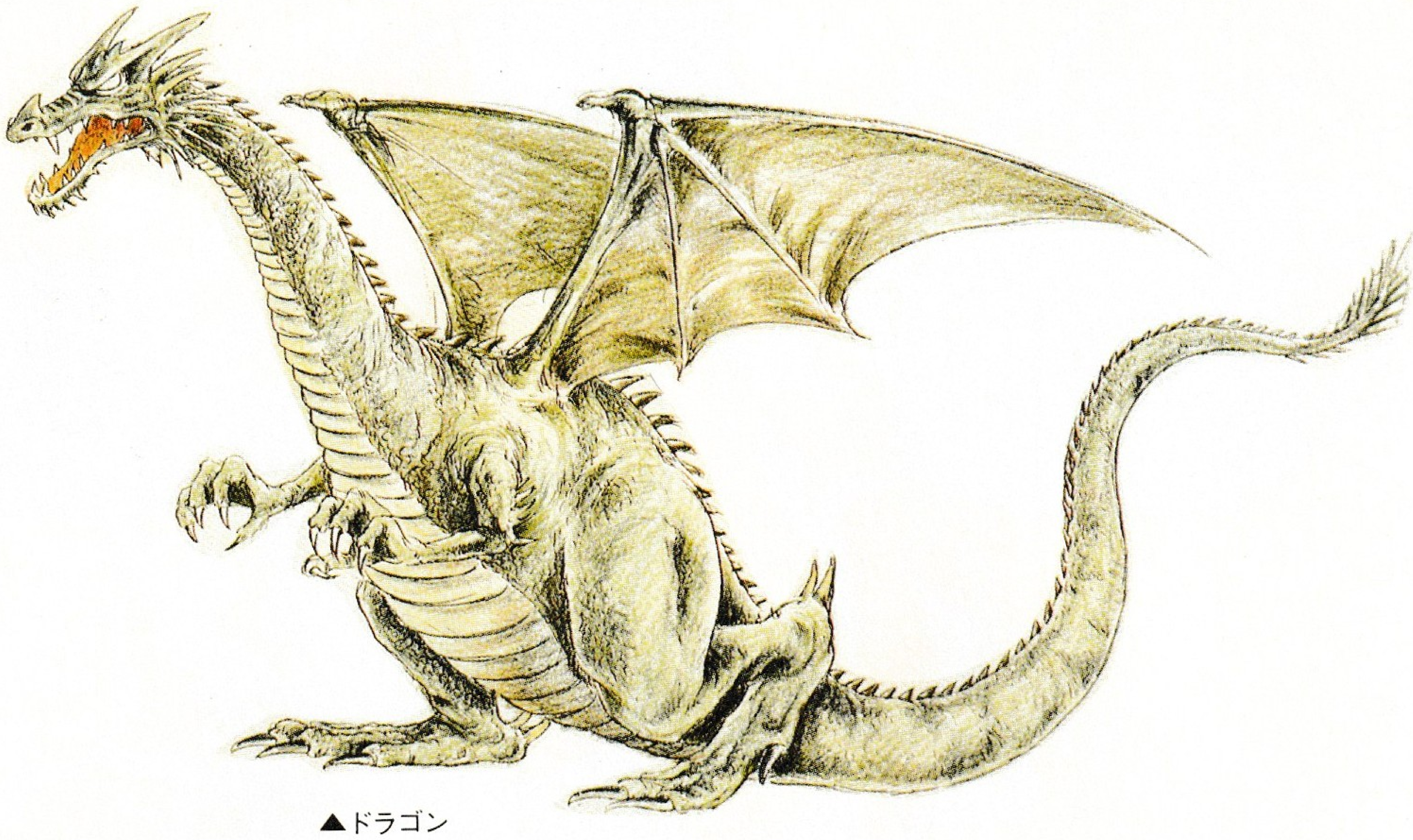


◀スティングレイ



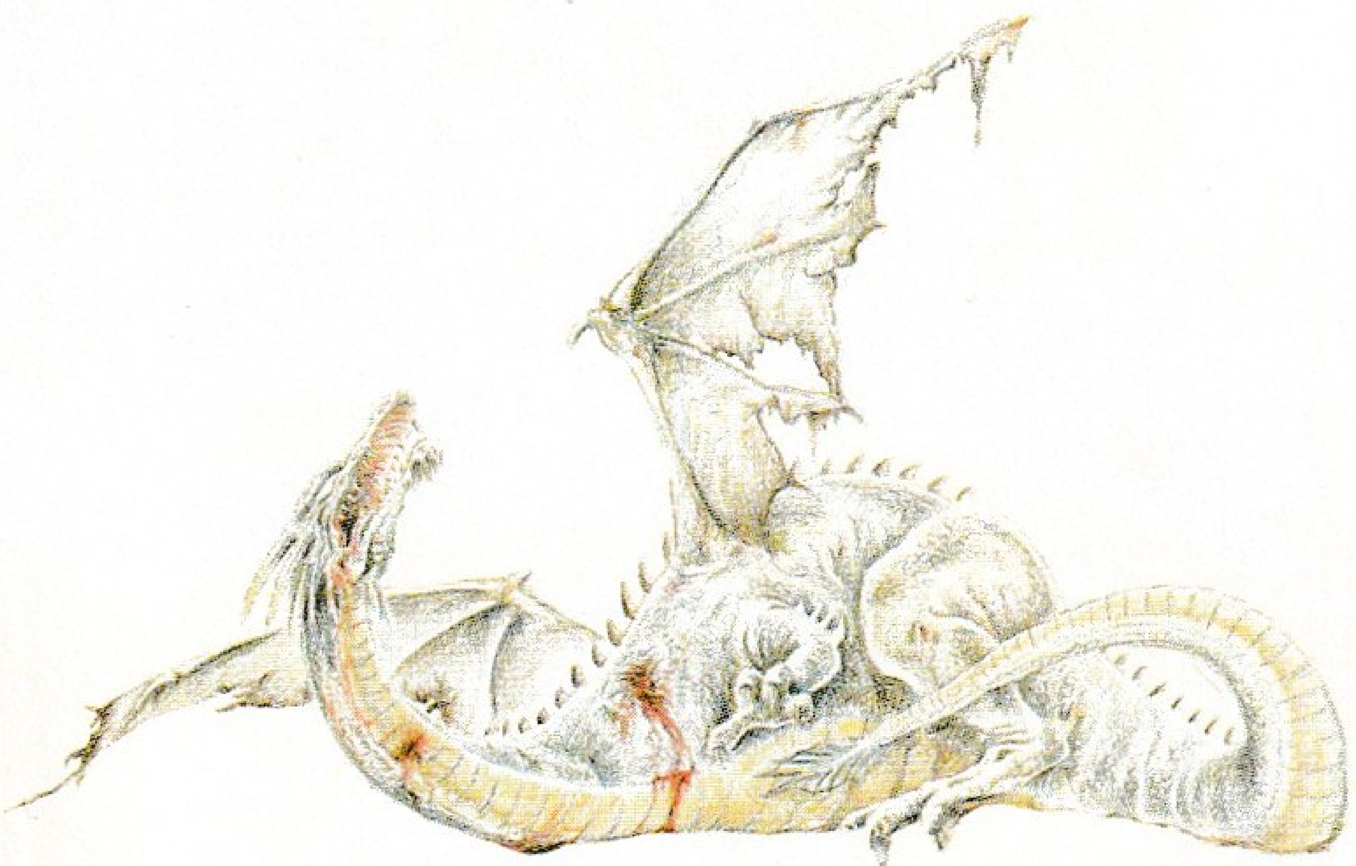


◀イノサイ



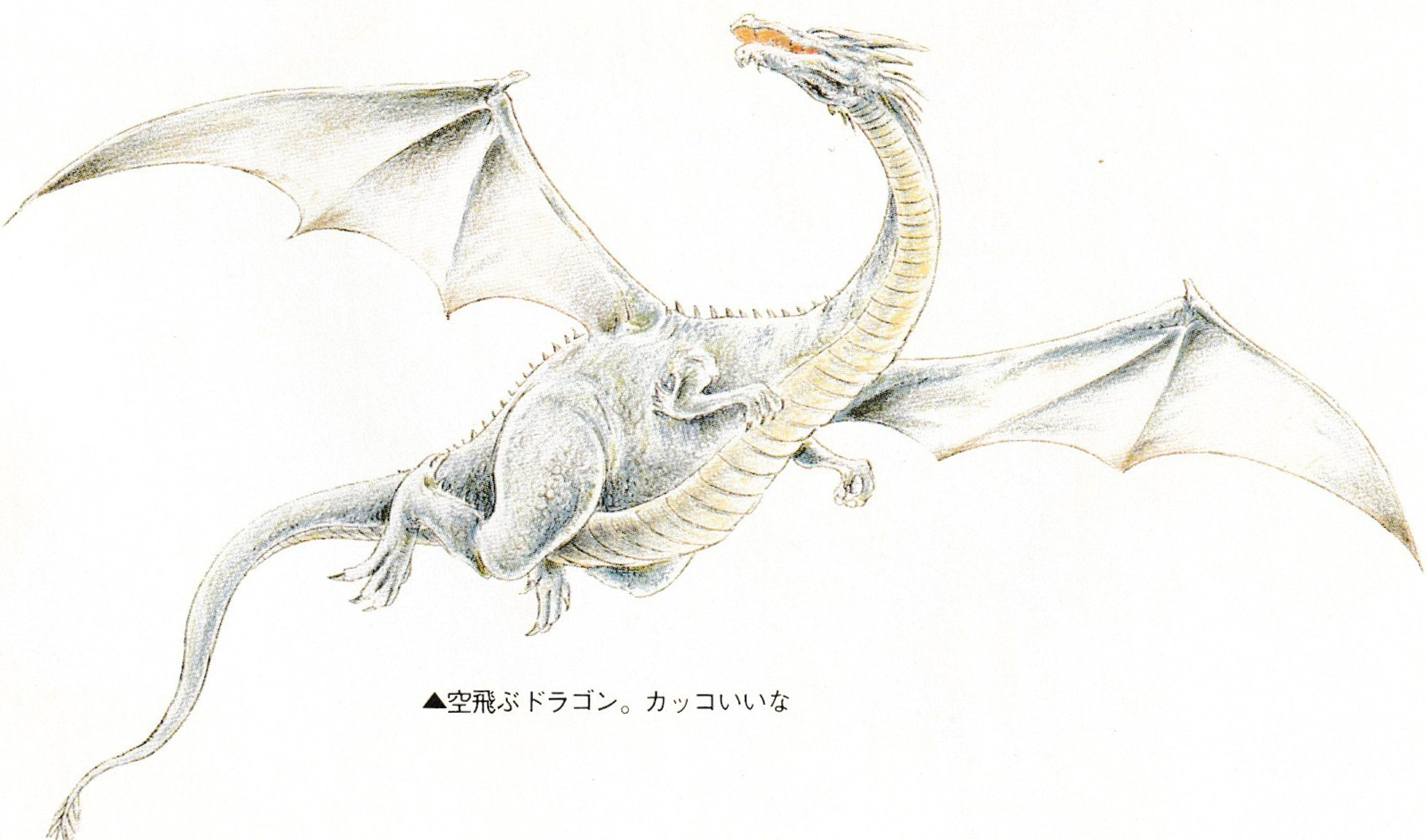
▲ドラゴン







▲やられるドラゴン。リアルに描写されるとちょっとかわいそう



▲空飛ぶドラゴン。カッコいいな

さ

サー【sir】①[間投]よくわからないとき、つごうの悪いときによく口から出る間投詞。[例]「おい、1＋1は？」「——」。/「こら、人間のくせにこの塔の中で何をしている!?」「——」。②[名]（S-）メトロクロス全32面をクリアするともらえる称号。ハイスコア画面のラウンド数表示のところに表示される。



サーティテスト【30 Test】[エレ名]1970年に製作されたエレメカ。乱数配置された30個のボタンを順番に押し、規定時間内にいくつまで押せたかを競うもの。はじめのうちはいいが、何回も（1プレイ20円。いい時代だった）やっているうちに何番がどこにあるかわかってしまうと、いっきにしらけてしまうところが弱点。



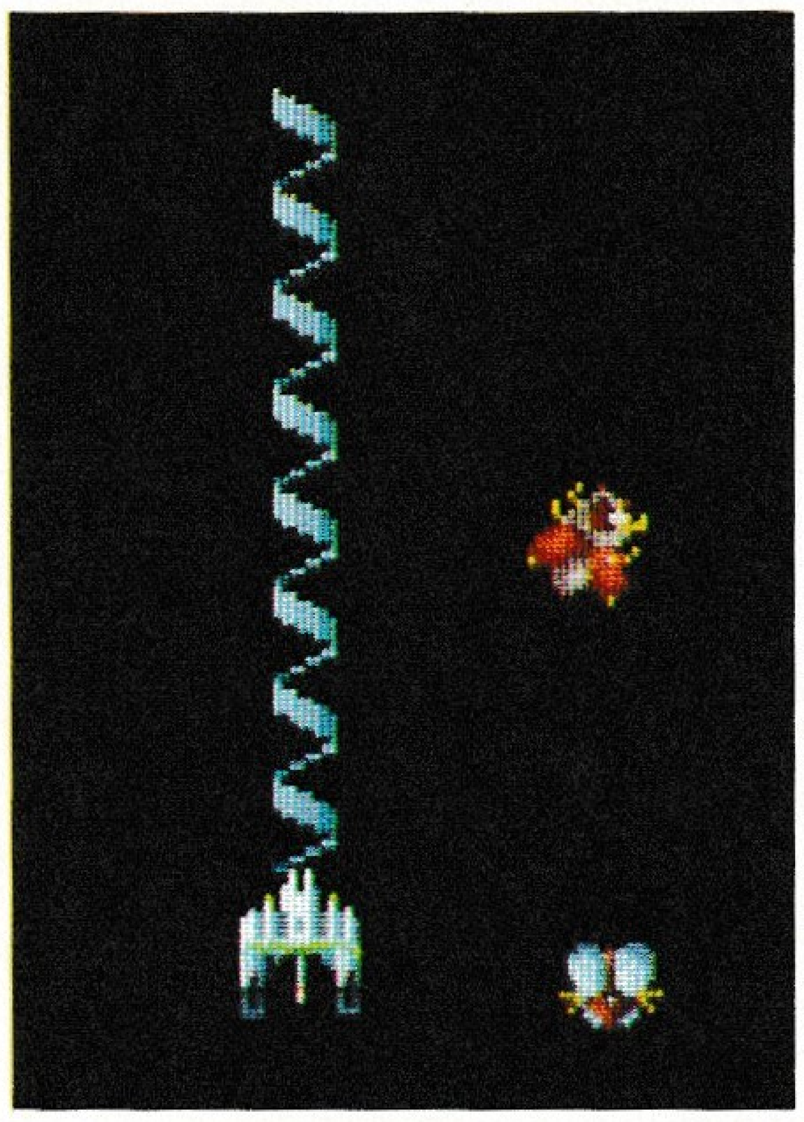
◀古いエレメカは見た目そのものが時代を感じさせます

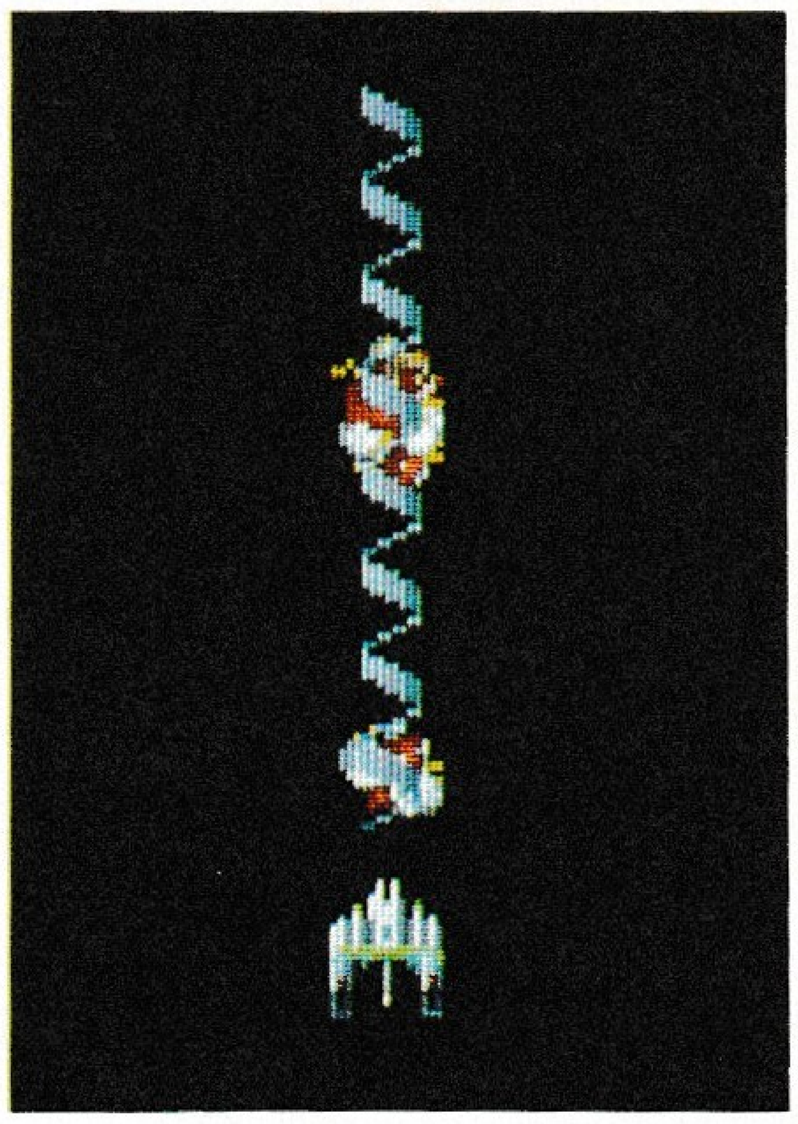
サービススイッチ【service switch (SW.)】[名]コインを入れずにゲームができる魔法の赤いボタン。筐体の内側にある。一般のゲームセンターで店員が鍵のバンドルをじゃらつかせて歩いている。「退屈だからゲームでもやるのかな」と思って見ていると果たしてふたを開けてサービススイッチを2、3度押したようだ。ところがその店員、客らしき女の子（しかも、かあいい）に声をかけて戻っていった。この女の子は喜んでゲームを始めた。つくづく世の中は理不尽だと、筆者は思った。

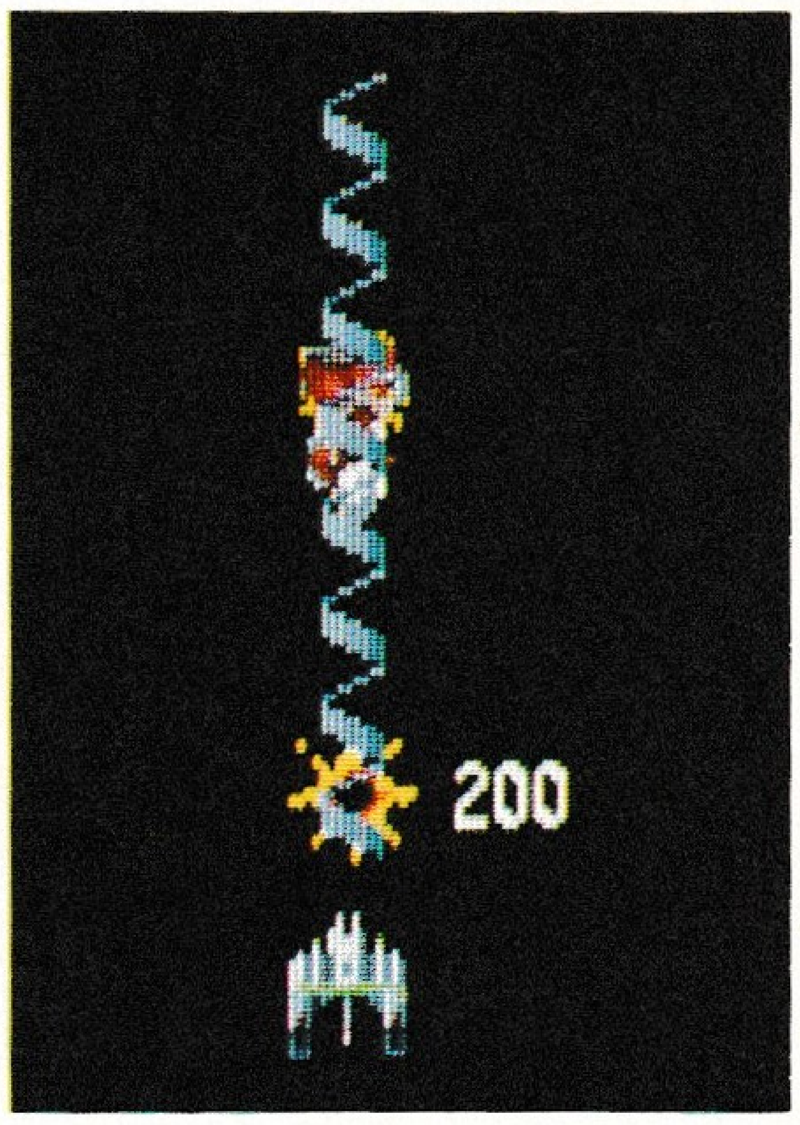


サイクロン【cyclone】

——ビーム【—beam】［キャラ名］サイクロンヘッドをつけた、ギャプラスのファイターから「にらにらにら」と発射されるDNA形ビーム。ギャプラスがこれにくっつくと脱出できなくなるので「ハエ取り紙」などと呼ばれている。







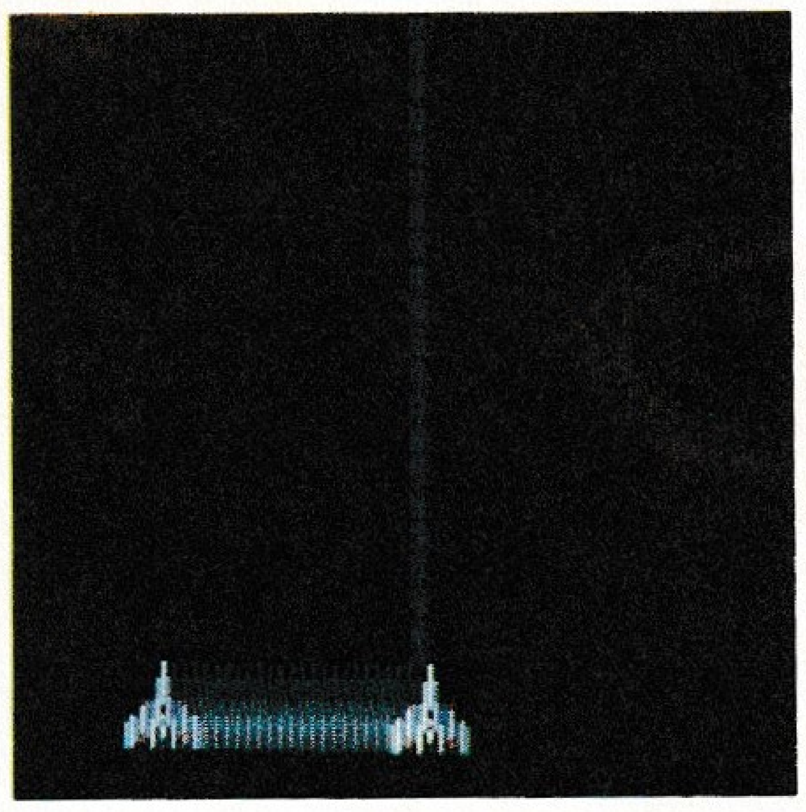
——ヘッド【—head】［キャラ名］ブラスターヘッドの1つ。サイクロンビームを出す。

さいとうひろみ【斉藤洋美】［人名］現在の、ラジアメのDJ。父は大仏、母は高尾山。親族に「清六」氏がいる。昭和34年生まれだから、大橋照子よりかなり若い。鼻が下向き矢印。すぐに「行きたくなっちゃったー」「食べたくなっちゃったー」と言いだすため、「なっちゃー洋美」の異名をとる。なお、顔写真は「魔除け」に使える。

サイドワインダー【side winder】［キャラ名］サンダーセプターに登場するクルーザー。後ろから飛んでくる。Ⅱではブロードキャスターといい、弾の「ばらまき屋（broadcaster)」をやっている。

サイドワインダーヘッド【sidewinder head】［名］ブラスターヘッドの1つ。装着すると、ファイターのX座標をミサイルが追尾するようになる。ただ、これにより撃って逃げる（ヒット&アウェイ）ができなくなるため、戦闘上きわめて不利になる。

▶ふつうのミサイルの軌跡

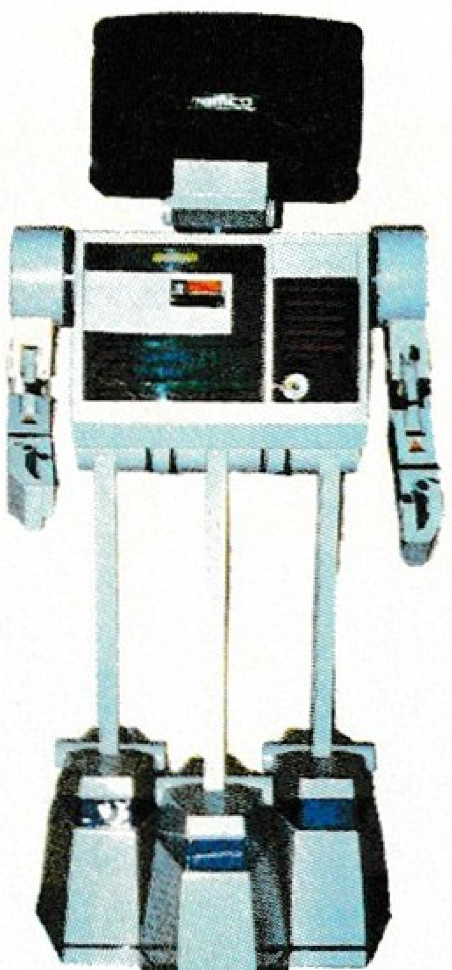




◀装着後のミサイルの軌跡（見えにくいかもしれません）

サイレンス【Silence】［名］カイの扱うassistの呪文。メイジの呪文を封じる。これのどこが「サイレンス」なのだろう？　ウィザードロックをかけているときに使うとこれが解かれる。シンボルは「4分休符」。

サウンディ【Soundy】[ロボ名]ロボットシアターの一員。左、右の2体で1組。頭部にスピーカー（Bose のものか？）をもつ。



サウンドクリエイター【sound creator】[名]ビデオゲーム製作のうち、BGM・効果音作りを担当する人。ゲームデザイナーの冗長瑣末的形而上的分裂的注文（「都会感溢れる牧歌的な曲」とか「テストで0点を取り、スポーツをやってケガをして、彼女にもフラれた失意の高校生が道端で100円拾ったときのささやかな幸せ、のイメージの効果音」とか）に実時間で答えなければならないので、かなり寛大な性格が要求される。最近のゲーム音楽事情では、楽理にのっとったオーソドックスなものより、FM 音源などの先進アーキテクチャーを生かした、ノリのよいものが求められるので、必ずしも専門的な勉強を積んだ人だけがサウンドクリエイターに向くとも限らないようだ。

ザカート【zakato】①[名]ゼビ語。魔法を表す。②[キャラ名]ゼビウス軍の中でもユニークな兵器。突如空中に出現し、消滅と同時に弾（スパリオ）を発射する。これに改良を加えてブラグザカート、ガルザカートが生まれた。ちなみに、ガルザカートは大きな黒い玉に赤い飾りが走っている。前方から飛来し（テレポートしない）、大音響とともに16発のスパリオと4発のブラグスパリオ（ホーミング弾）に分裂する。

さかさランディング【逆さ――】【――landing】[現象名・テク名]スカイキッドで、プレイヤーが着陸する瞬間に宙返りボタンを押すと、逆さに着陸して、2,000点の芸術点（？）が入る。



◀断っておくが、これは決して写真を逆さにして載せたものではないぞ

ザ・カスタネッツ【The Castanets】[ロボ名]5体1組。ピクパクのコーラスを受けもち、腹部にゲームがついている（5体で5種類）。かしましい。



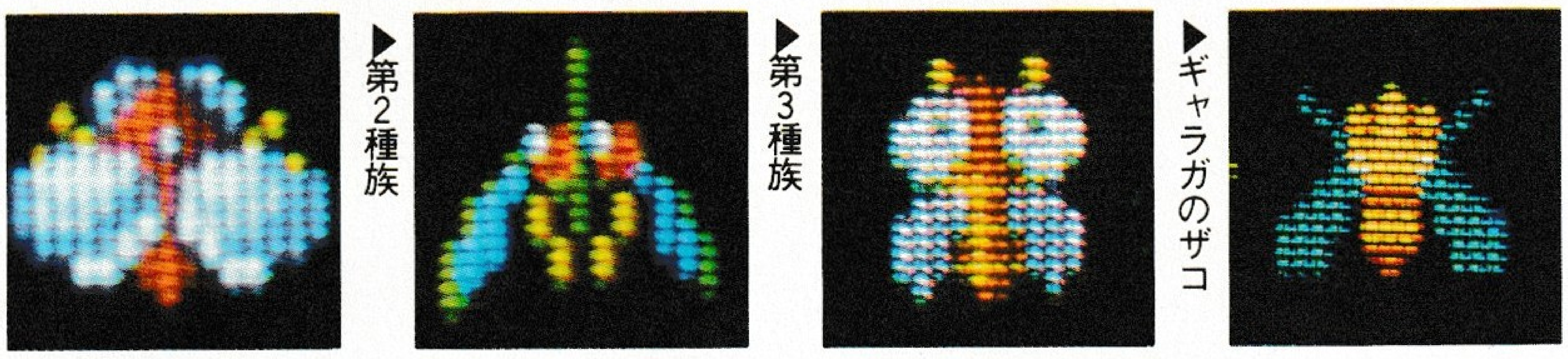
さきはながい【先は長い】[台]源平討魔伝の、安駄婆の台詞。山城国（現京都府の一部）をクリア

し、京都に入る直前にこう言う。駿河国（現静岡県の一部）クリア時には「あとわずか」と言ってくれる。

●あなたはあっという間に京都までやってきた。しかし、ここで道草を食っているわけにもいかない。気を引きしめ、鎌倉へと向かった。《「風前のともしび」へ》

サキュバス【Succubus】[キャラ名]→サッカバス

ザコ【zako】[キャラ名]①ギャプラス軍団一の「烏合の衆」。語源が「雑魚」からきていることは論を待つまい。種族により３種類。②ギャラガに出てくる青いエイリアン。数は多いが、弱い。③サンダーセプターに登場するフリゲート。A、Bの２タイプがあり、それぞれフォーメーションA、Bに羽を生やしたようなみてくれ。攻撃はしない。やっぱり「雑魚」。



▶第1種族　▶第2種族　▶第3種族　▶ギャラガのザコ

ザ・タワーオブドルアーガ【The tower of Druaga】[ビデオ名]→ドルアーガの塔

サッカバス【Succubus】[キャラ名]英和辞典によれば、「ⓘ（睡眠中の男性と情交するといわれる）女の悪魔ⓘⓘ悪魔（demon）」とある。ⓘかⓘⓘかはあまり大勢に影響はないから省く。ドルアーガの塔の57階においてイシターの姿で登場する。なお、英単語の「Succubus」はあくまで「サキュバス」と読む。

ザッパー【zapper】[名]ソルバルウの対空兵器。２連装で、１画面中３発６弾の連射が可能。なお、押しっぱなしにするとフルオート発射ができる。

ザップ【zap】[名・動サ]ゲーム進行上、プレイヤーが後戻りさせられる、またすること。ドルアーガの塔では、ドルアーガを倒し、カイを救出するのに失敗するとザップし、源平討魔伝では武蔵国で本人の意思によりザップできる。この定義に従えば、イシターの復活などはあちこちザップだらけである。しかし、これを使って長々とプレイする野暮天もおり、ゲームを作るほうは油断もすきもあったものではない。「zap」には「急に撃つ、負かす、殺す、攻撃、一撃、シュバッ、ビビッ、ウワッ、エイヤッ、ドドーン」などの意味があるが、結局どれが語源なんでしょうか？

さとうえみこ【佐藤恵美子】[人名]昭和36年、大田区でとれた。「甘い声」が得意技だが「予選スタートです」「予選通過、グランプリスタートです」の２種類しか話せない。身長30ドット、身体のサイズは上から７・６・７ドットの３等身少女。ポールポジション/Ⅱのゴールゲートで歓声の中、自分の背丈ほどもあるチェッカーフラッグを軽々と振る。酒も飲む。なお、佐藤という姓、'83年３月当時、ナムコ社内に22人の「佐藤」さんがいて１等賞であった。現在の動勢はわからないが、第２位が鈴木さん、渡辺さんの11人だからゆるぎないものと思われる。

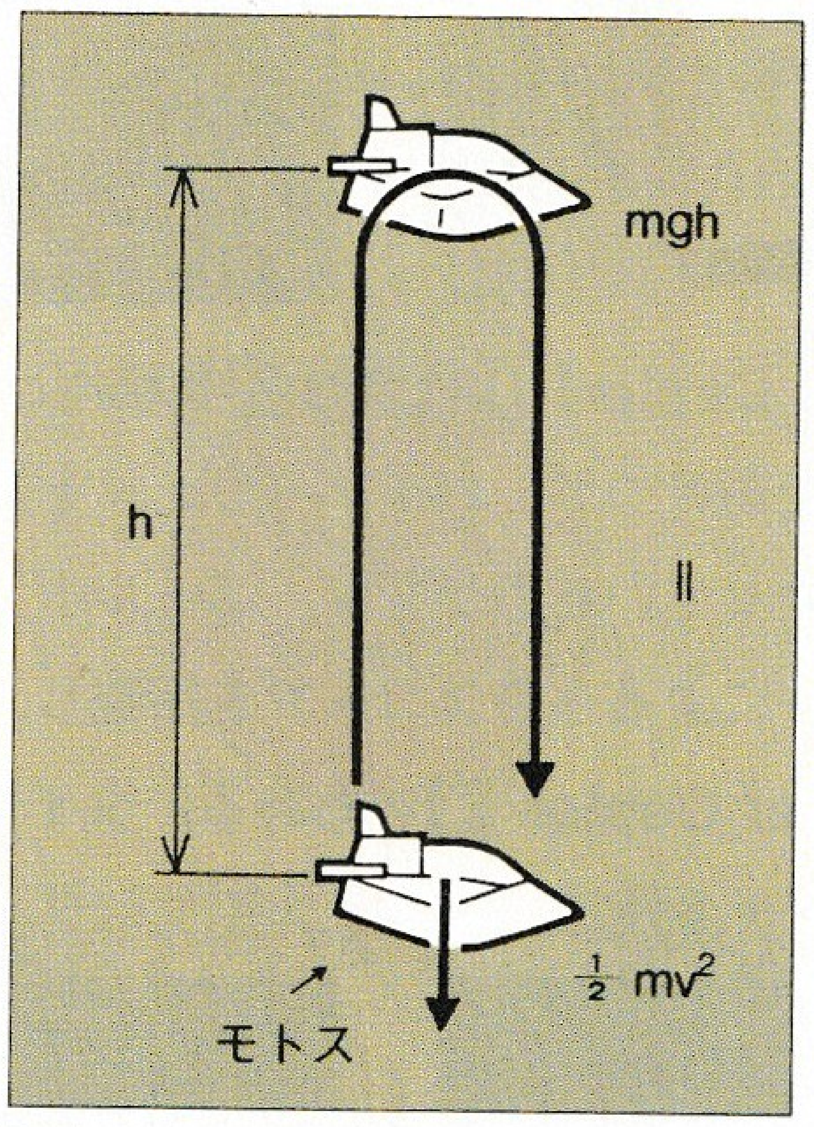


◀この直後、エミちゃんは「あっと驚くひらめ顔」になるのであった。

サファイアメイス【sapphire mace】[キャラ名]「メイス」は権標、または職杖（じょう）のこと。ドルアーガの塔、42階で手に入るが用途は不明。

ざぶとんおとし【座ぶとん落とし】[テク名]五反田あたりから発生してきた用語で、モトスのテクニック。ソーラーベースは同じ場所で２度（ジャンプ状態から）着地すると、その部分のベースは破壊され、そのときそこに乗っていたものは落ちてしまう。これを利用し、正攻法では歯のたたないよ

うな重い敵を、すでに１回着地してひびの入ったベース上に連れて来て、さらに１回ジャンプする。足場のなくなった敵は奈落の底へまっさかさま……というわけ。しかし、このシステムは少し納得がいかない。物理学の教えるところによれば、空気抵抗がなく重力のみに束縛されている場では、ジャンプの際の踏み切りエネルギーと、着地の際の運動エネルギーは相等しい、とされる。踏み切りの際にソーラーベースがモータースパナーに抗力を与えることによってモータースパナーはジャンプするのだから、ソーラーベースもまた、モータースパナーからそれに等しい力を受ける（作用・反作用の法則）。とすれば、着地のときにひびが入って、ジャンプのときに入らないのは不公平である。手ぬかりである。えこひいきである。



サブマリン【Submarine】エレ名 1978年に製作されたエレメカ。今でも目にするマシンである。潜望鏡をのぞいて洋上の艦船を雷撃する。うねる海面、海中を走る魚雷、命中時の大火柱など、ナムコ投影技術の円熟したうまみをうかがわせる力作。



サボテン キャラ名 パックランドのキャラクターで、性質的には切り株とほとんど変わりない。

ザ・リターンオブイシター【The Return of Ishtar】ビデオ名 →イシターの復活

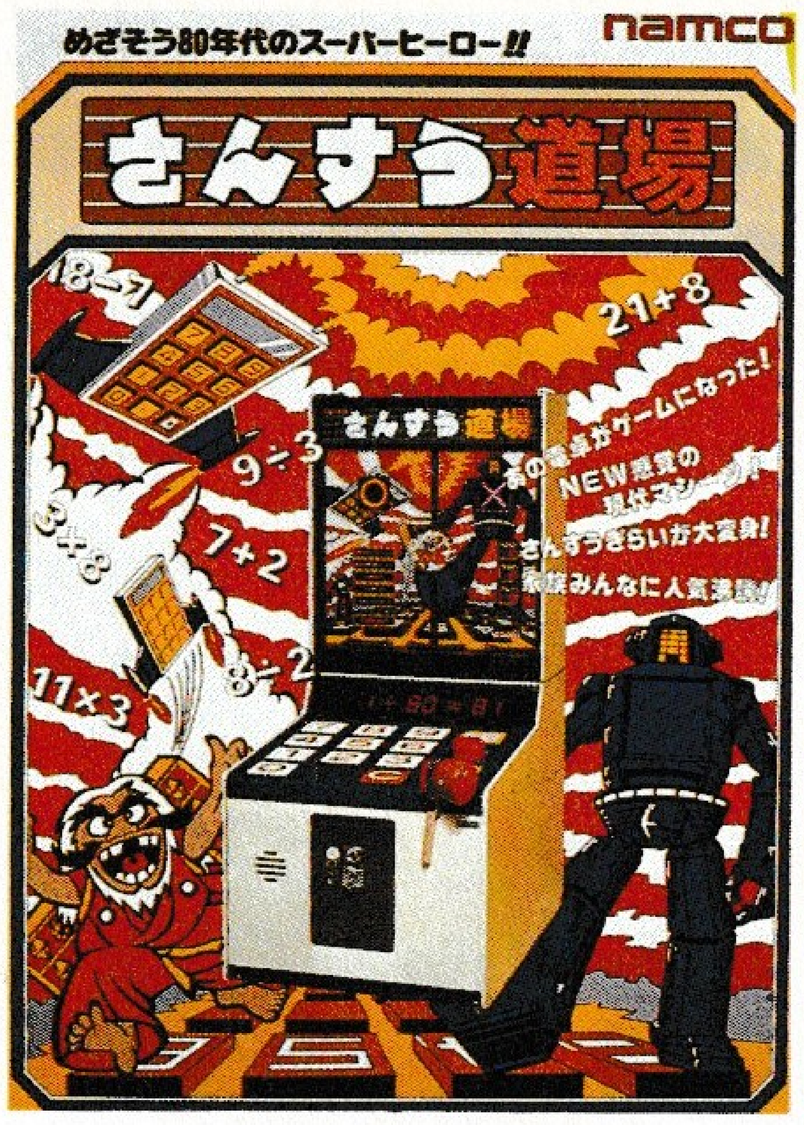
さる【猿】キャラ名 源平討魔伝の敵キャラ。大きな景清が登場する、デカキャラ対決モードなどと呼ばれる面に出現し、景清に飛びかかってくる。類似したコンセプトを持つ敵に、「かえる」「蛾」「人魂」「矢」などがある。かえるは斬ると毒キノコに化け、蛾は何にもならず、人魂は右端から飛んで来て何にもならず、矢は右端から飛んで来て銭になる、などの点でそれぞれ微妙な差異を持っている。ちなみに猿は銭になる。

サル【猿】キャラ名 トイポップのキャラクター。まるでフォークダンスでもやっているかのようにターンを繰り返し、プレイヤーをエキサイトさせる。おまけに、人をバカにしたようにシンバルなどをたたいているので、怒りのあまり「プッツン」してしまう人も少なくない。倒せる武器は超音波。

サンキュー！【Thank you！】画 キング&バルーンの王様の台詞。風船にさらわれた王様が救われたとき、傘を広げてふわふわと降りてきながらこう言う。

さんすうどうじょう【——道場】エレ名 1980年製作のエレメカ。表示される数式の答えを、おかし大作戦風のハンマーで電卓式にぶったたくというものだが、あまり隆盛を見せなかった。一般に「もぐら叩き」といわれているゲームと違って、頭を使い、しかも、「友達に半分押さえといてもらう」といった必殺技が使えなかったのが衰退の理由と思われる。それはともかくとして、答えを叩き出す電卓風のコンソールは、そのキー部分が割れやすいことで有名だった。





◀サイケ！なカタログです

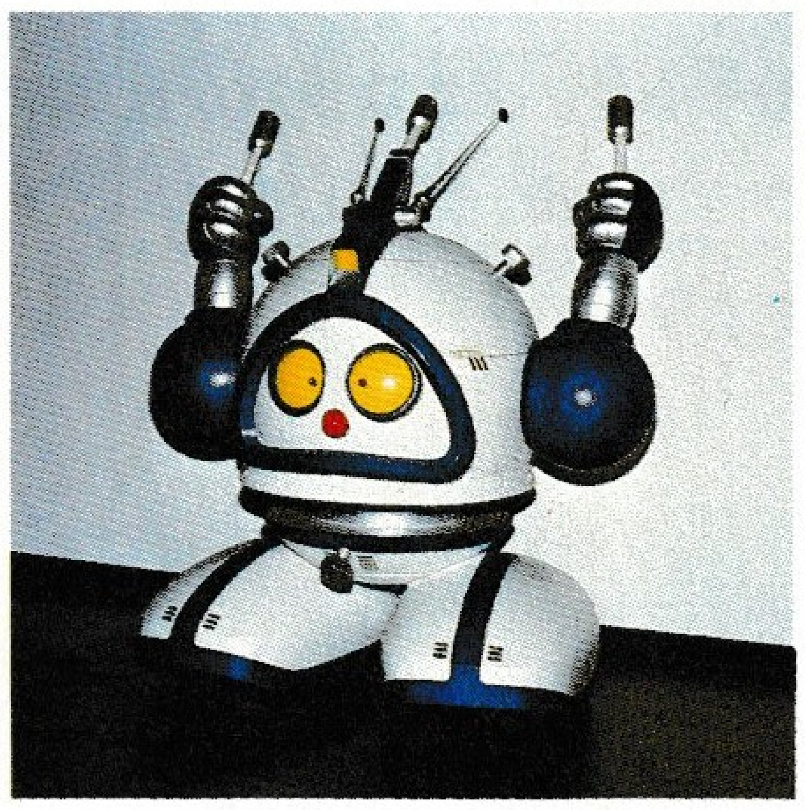
サンダーセプター【Thunder Ceptor】①ビデオ名 業務用ビデオゲーム。1986年登場。画面上に立体的に現れる敵を破壊し、また避けつつ、ハイパーウェイを飛んでいく。スペースシューティングに軽くレーシングの味付けをきかせているのがミソ。ポールポジションの筐体に青ステッカーを貼って流用している。液晶シャッターによる３Ｄスコープを搭載し、ホントに立体に見える続編「３Ｄサンダーセプターⅱ【３Ｄ Thunder Ceptor Ⅱ】」もある。タイトルロゴがカッコよいが、ディスプレイ画面ではジャギーが目立つのでチト残念。②キャラ名 サンダーセプター①に登場する戦闘機。



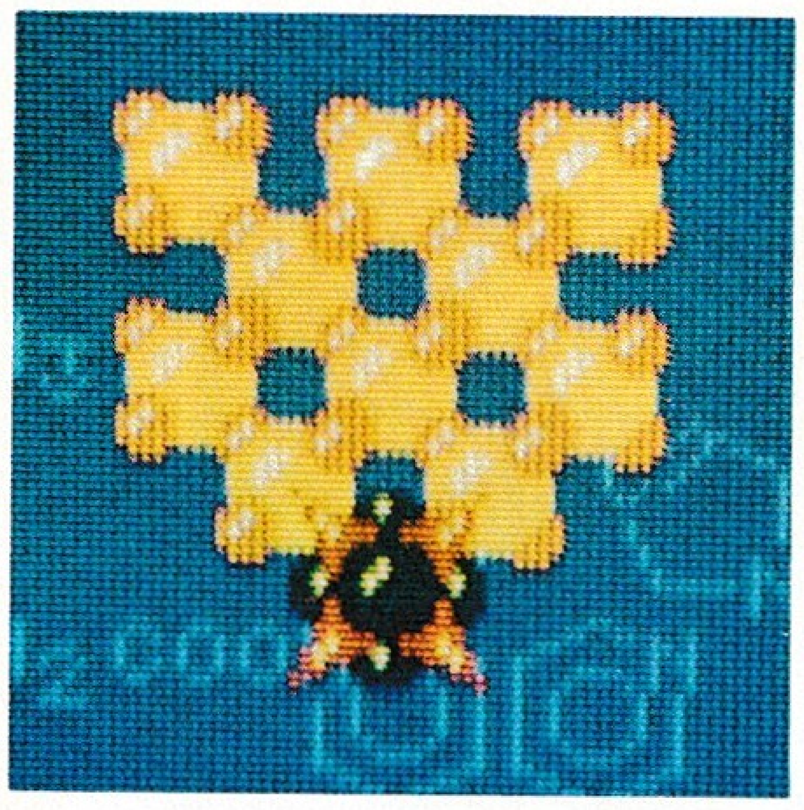


サンダーボルト【Thunder Bolt】図カイの扱う attack の呪文。使用すると画面に稲妻が光り、多くの敵を一瞬にして倒す。有効な敵の種類はファイヤーエクスプロージョンより少ない（マジシャンには効かないのだ）が、画面上すべてに効果が及ぶので使いでがある。シンボルは「落雷」。

サンダユウ ロボ名 1981年製作されたロボットで、TV番組「たのきん全力投球」に「マイク持ち」として出演していたため、「たのきんロボット」といわれる。「たのきんトリオ」なる呼び名ももう死語となってしまったが、サンダユウの持つ３本のマイクは、その当時を声なく雄弁に物語るのである。



さんぼんばしら【三本柱】図フォゾンでの、時間切れ（本当の時間切れとはちょっと違うが）になってもミスにならないことを利用した点稼ぎテク。もとよりフォーメーションなど考えず、ただひたすらケミックのうえに同色のモレックを結合して柱を立て4, 000pts.をばしばしとる、というもの。



さんまのめいたんてい【――名探偵】图ナムコットシリーズ第24弾。1987年登場。ぶんちん殺人事件の捜査に乗り出したさんまが活躍する。このソフトを見ると、じつは流行(はや)りもんに弱いナムコの実態がのぞける。

し

し【死】キャラ名 源平討魔伝の運命のつづらの中身。これが出た瞬間、人は地にも沈む気分になる、という。



――のおうふく【――の往復】图敵キャラクターの中には往々にして自機をはねとばすものがある。そんな敵キャラクターが近接したところに並んでいたとする。その両者に間に自機が入りこんだとする。一方にはねとばされた自機はもう一方に接触して元のほうにはねとばされ、またはねとばされて接触し……を繰り返して身動きがとれなくなる。その結果、ほかの敵のキャラがやってきて命を絶たれるか、あるいははねとばされているうちにじわじわと体力を奪われて死ぬか、どちらかの道を進むことになるため、これを「死の往復」という。

ジアラ【jara】①图ゼビ語。独立、単独。②キャラ名 ゼビウス軍有人戦闘機。得意技はきりもみ飛行からの後方135°バックアタック。

ジー【G】图ポールポジションやサンダーセプターなどのコックピット型ゲームに、完璧に欠落している概念。もう筆者は、車をスタートさせても加速Gのないゲームはご免だ。

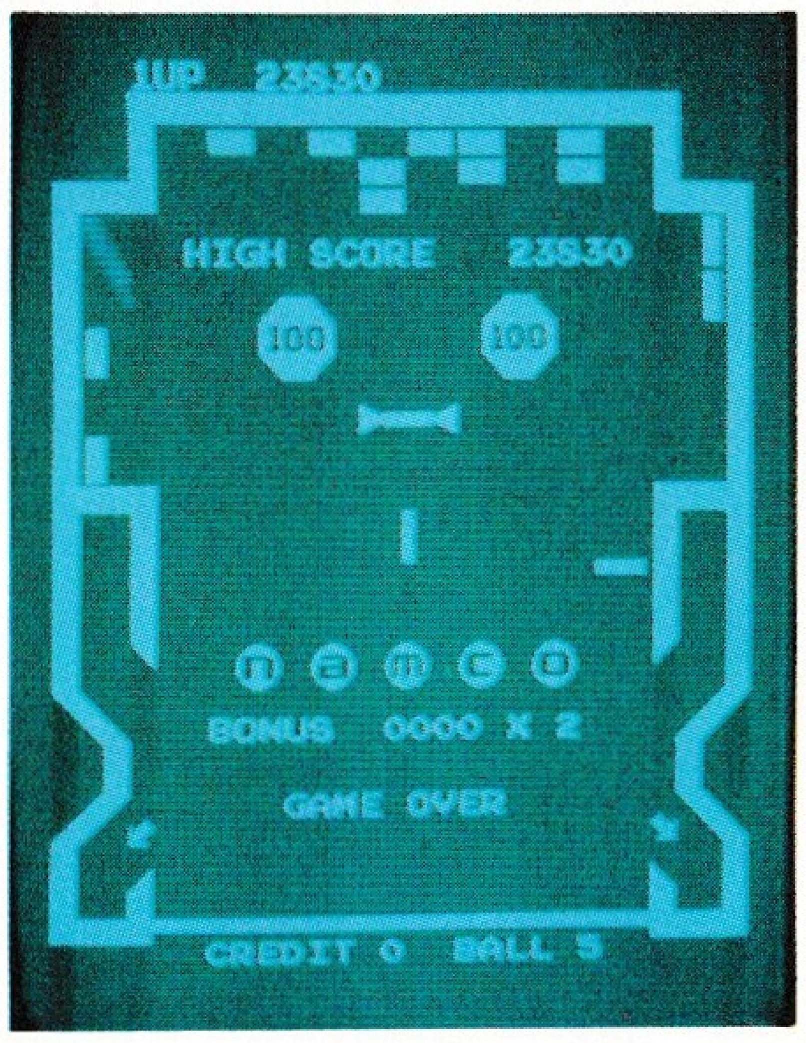
シーサイドコース【Sea Side Course】图ポールポジションII中最難度のコース。アメリカウエストコーストの爽やかさのもと、青い空、白い雲、そして濃青の海と、そこにぽっかりと浮かぶヨットが遠くに臨める。

シーステータス【See Status】图カイの扱う special の呪文。ギルのバイタリティ表示の上に残り時間を表示させる。この呪文にかぎり、1度使うとゲームが終わるまでずっと有効なので、スタートしたらまずこれを利用したい。シンボルは「カイ」……なのだが、その左下についているなにやら青いものが何を意味しているのかがわからない。一体何だろう？

シーズン【Season】图リブル・ラブルにおける画面数の概念。一面一面を季節に見たてているところに新しさが感じられる。くれぐれも西武セゾングループのセゾン（Saison）と間違えないように。

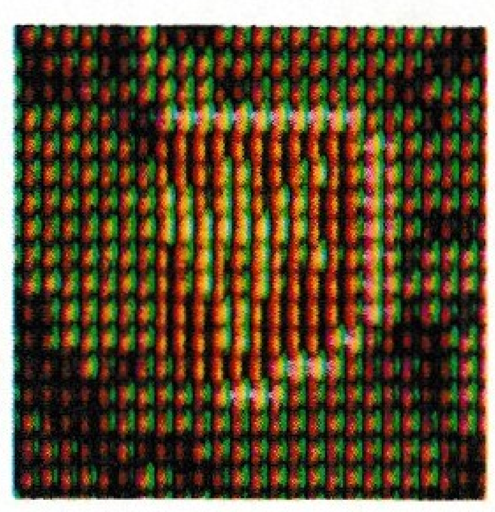
ジービー【Gee-Bee】ビデオ名 ピンボール的なブロック崩し風のゲーム。記念すべきナムコ・オリジナルビデオゲームの第1号、と言いたいところだが、不運なことにこのゲームが登場した1978年、

あのスペースインベーダー（タイトー）が登場して競争、あえなく轟沈（デッドコピー含めて30万台は売れたインベーダーvs約1万台のジービーでは勝負にならない）という背景があるのである。ちなみにジービー以後、あのギャラクシアンをはさんで「ジービー一家3部作」（ジービー、ボムビー、キューティーQ）とあいなる。

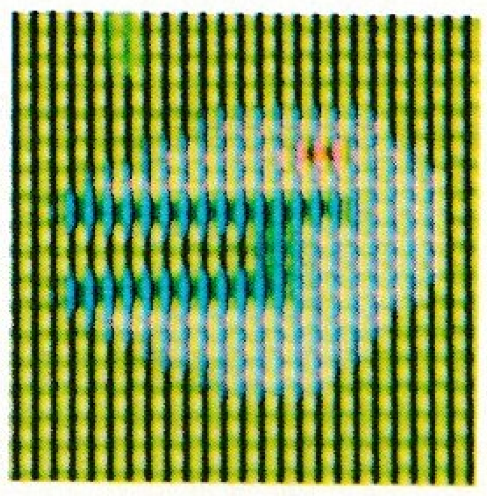


シーピーユー【CPU ; Central Processing Unit】图情報処理の中心となるIC。データ(ゲームのプログラムであり、諸君(プレイヤー)の倒したジョイスティックの方向）をとりこみ、演算をして、出力する、という働きをもつ。ナムコのビデオゲームはギャラクシアンの頃からZ-80Aという、現在でもきわめてよく使われる8ビットCPUを使っていたが、ギャラガの際、大量な情報、複雑な動作、それらをすべて調節して演算処理していくため、同CPUを同時に3個使用した。(→MIMDシステム)。リブル・ラブルにおいては、従来のCPUでは確実性の点で今一つだったため、8ビットの上を行く16ビットCPU、MC68000を使用した。また、ポールポジションにいたっては、あれだけ大きな3D画面をリアルタイムに、フルカラーで動かすために、16ビット×2、8ビット×1、カスタム（ポールポジションの内部演算のため、特別にあつらえた）CPU×4の7個が使われている。2個の16ビットはZ8000といわれている。パックランド、ドラゴンバスターなどの近年の作品では、同じ8ビットでもZ-80Aより処理能力の高い、MC6809を1個使用している場合も見られるが、最近マザーボードシステムができあがり、ハードウェアは［ナムコの意向により特に秘す］系となっている。

シールド【shield】图盾のこと。①ドルアーガの塔・イシターの復活のギルが持っている盾。はじめから持っているものと、途中で手に入るものがある。②バトリングタンク・グロブダーに搭載されている、ウルトラウェイブシールドのこと。エネルギー量によって青から黄、赤と無段階に色調が変わり、効果もさまざまである。③（S-）カイがギルにかけるprotectの呪文。ギルが受けるダメージを減少させる。効果の大きさにより、「シールド（ダメージ→½)」「シールド・レッドライン【——redline】(同⅓)」「シールド・ブルーライン【——blueline】(同¼)」の3種類。シンボルはそれぞれ「無地の盾」、「赤帯の入った盾」、「青帯の入った盾」。④［キャラ名］ドラゴンバスターのアイテム。敵の飛び道具攻撃から身を守るが、シールドを使うたびに一定の確率でなくなる。クラウンと共存できない。



シェアー【shear】リブル・ラブルで、とりわけシーズンはじめ、「へろへろへろ」という音とともに登場し、画面上を直進する。このとき、リブル・ラブルのひいたラインが軌道上にあればそれを「ぷつーん」とちょん切り、花があれば、やはりそれを「ぷつーん」と枯らす(?)。「イワシのカマ」という別称があるが、何だかよくわからない。1,000 pts.



ジェットブーツ【jet boots】[キャラ名]①ギルの歩き方が早くなるというお得なアイテム。ドルアーガの塔の2階で手に入る。②トイポップのボックスの中に入っているスペシャル・フィーチャー・ターゲット。一定時間足が早くなる。

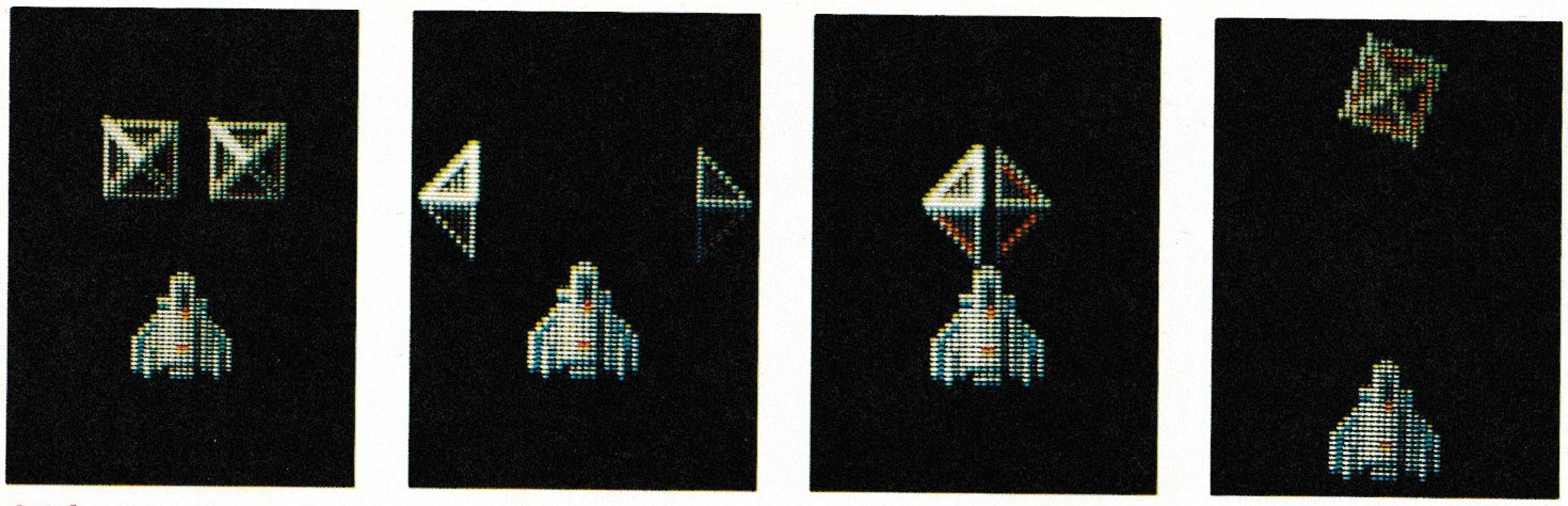
ジェネレータ【generator】[名・キャラ名]敵キャラクターを発生させるもの。源平討魔伝、トイポップ等に具体例が見られる。

ジェミニ【gemini】[キャラ名]サンダーセプターⅡに登場するフリゲート。ボールにトゲが生えたような形で、攻撃を受けると分裂して2つのプレミアムになり、上下に飛びはねる（だから「ジェミニ」なのだろう。「Gemini」は「双子座」の意）。

ジェミニゆうどう【——誘導】[テク名]ゼビウスのガルザカートより発射されるブラグスパリオをコケにして遊ぶテク。方法は略。

シェルオクティ【shell octy】[キャラ名]背中に甲羅（shell）を持ったオクティ。後ろからの攻撃に耐える。雰囲気としては、ウィンキーオクティが皮をかぶったようなもので、ヤドカリのような趣もある。

シオナイト【sheonite】[キャラ名]合体メカ。ゼビウスの反乱分子。画面左右上部より飛来し、ソルバルウの直前でクロスしてその斜め前方にぴったりついて回転する。やがて2つは合体し、ザッパーと同速で前方へ消えて行く。破壊不可能。「ストーンヘンジと関係があるのではないか」とする一説もあるが、これは信用できない。「シオ（sheo）」はゼビ語の「2」。



じき【自機】[名]プレイヤーが操作するキャラクター。昔は、プレイヤーキャラクター、といえば宇宙船か車が多かったので、こういう呼び方が発生した。「サービスマシン・パックマン5機」などの言い方はこの名残りである。しかし、この「自機」なる呼称も万能ではない。たとえば、ミサイルコマンドのカーソルを「自機」というのかどうかは、識者の間でも意見が分かれるところである。(→プレイヤーキャラクター)

しきそくぜくう！【色即是空！】源平討魔伝の、地獄に登場する骸骨の台詞。般若心経の一節である。

●頼朝が倒れた今、景清がこの世にいる理由はない。骸(むくろ)より蘇った景清は、いままた骸へと還るのである……。

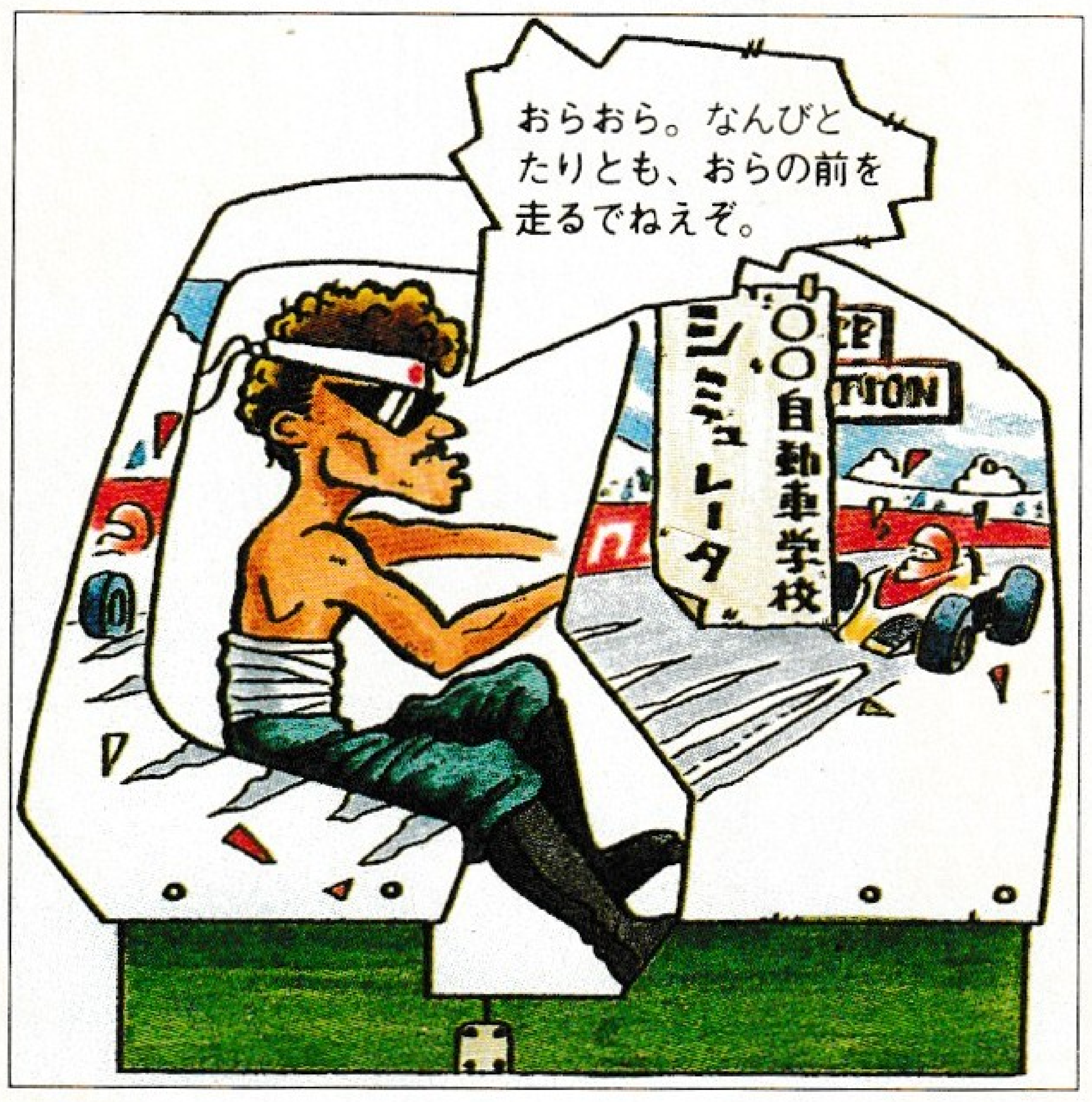
しきゅうをえたかなもり【死球を得たかなもり】[慣]妙に上機嫌になること。

じげんばくだん【時限爆弾】[名]ワープ＆ワープで、パラレルワールドに入ったとき用いる武器。セットして少したつと爆発し、爆雲が広がる。これにベロベロが触れればOK。

じごくぐるま【地獄車】[キャラ名]→鬼姫

じごくび【地獄火】[キャラ名]妖怪道中記のご先祖キャラクター。たろすけの体力を根こそぎ奪ってゲームオーバーにしてしまう力を持つ。いちおう破壊も可能。源平討魔伝の地獄車とは親戚筋にあたる。

じどうしゃがっこうのきょうふ【自動車学校の恐怖】图筆者は恐れている。ポールポジションをやって育った子供が、自動車学校でいきなり全開でぶっ飛ばし、まわりを阿鼻叫喚のどん底に叩きこむ日が来るのを。

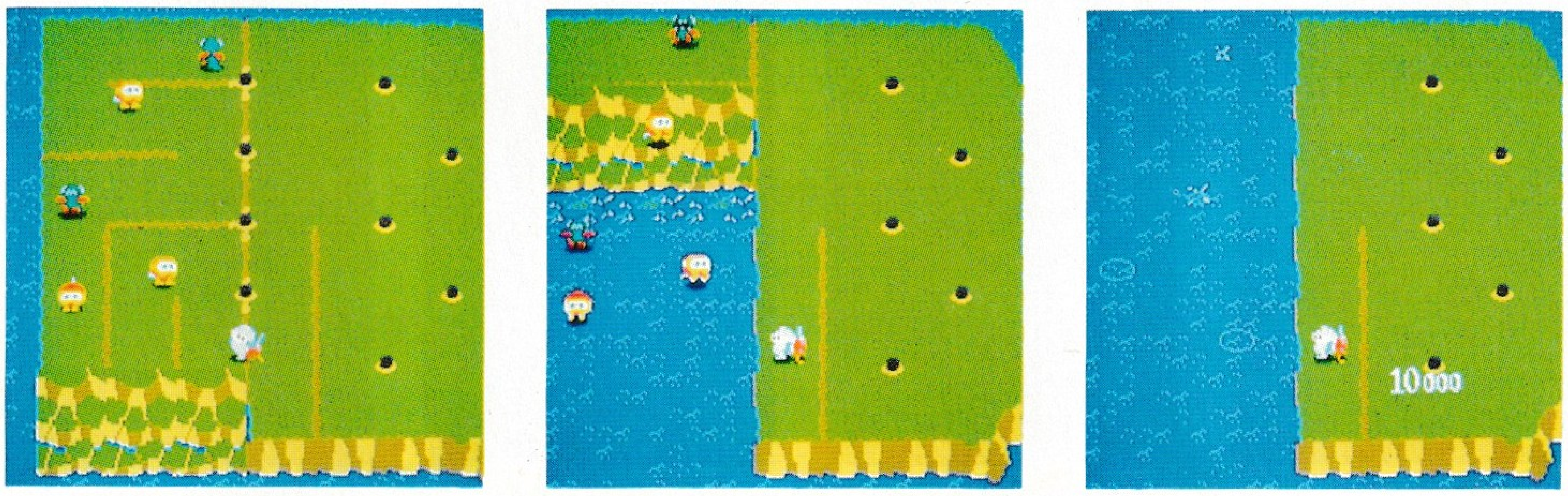


◀実際にはこのとおり、まずシミュレータをやらせるところが多いのですが…

ジニアスさいとう【――斉藤】【Genius――】图バラデュークのルーレットで、「パケット1個、オクティ7個」というような悪条件下でも「野生のカン」でパケットをズッポシ引き当てる奴。「genius」は「天才」のこと。「斉藤」は単なる係り結びで、斉藤洋美とは関係ない。詳しくは『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を参照されたい。

じばく【自爆】現象名①自ら爆死すること。②プレイヤーの手で、タンクバタリアンやバトルシティーの司令部に最後の一撃を食らわせること。

しまくずし【島崩し】テク名ディグダグⅡのテク。ドリルで島にひびを入れ、島を分割すると、小さいほうが海底に没する。没した島にモンスターがいると得点になる。たくさんのモンスターを1度に沈めると高得点。



シャアモンキャラ名ワンダーモモの敵キャラ。ボス敵で、旋風脚を武器にモモに挑みかかる。風貌はどこぞの覆面レスラーのそれとかなり類似する。

しゃがいひ【社外秘】图会社の外部の人に漏らしてはならない秘密。しかし現実のところ、社外秘が完璧に守られることは少ない。

しゃくとりむし【尺取虫】キャラ名源平討魔伝のキャラクター。体を伸び縮みさせ、まるで尺取り虫のように移動する……ってのは当たり前か。こいつはどんな武器でも倒せない。ときに、「尺取虫」は正確には「枝尺蠖（えだしゃくとり）」という。「しゃくとりが」の幼虫で、色や形は木の枝にそっくりなのだそうな。実際のところ、「1尺」は「1寸」の10倍で約30.3cmになるから、「尺取虫」が本当に「尺を取る」とは思えない。この点にこだわるなら、源平討魔伝の尺取虫などは軽く「十尺取虫」くらいではあるはずだ。

じゃどう【邪道】图ゲームプレイの際プレイヤーが行う、倫理的にいけない行為。だらだらとした点数稼ぎや永久パターンなど。（→ジャドー）

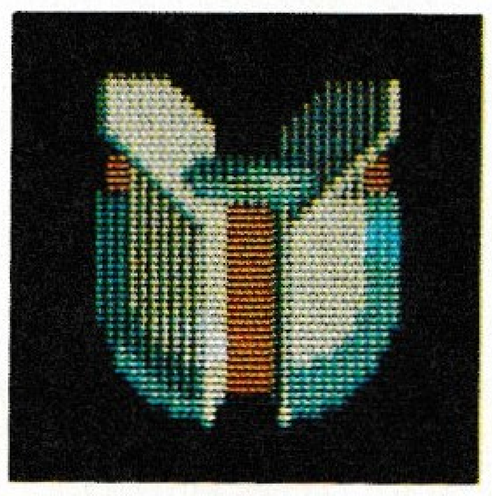
ジャドー【jado】图ゲームを作る際ゲームデザイナーが行う、倫理的にいけない行為。極端に複雑なクリア条件やむちゃくちゃなストーリー展開の設定など。（→邪道）

じゃまだどけどけ現象名マッピーにおいてご先祖様はドアをものともせずに進む。パワードア

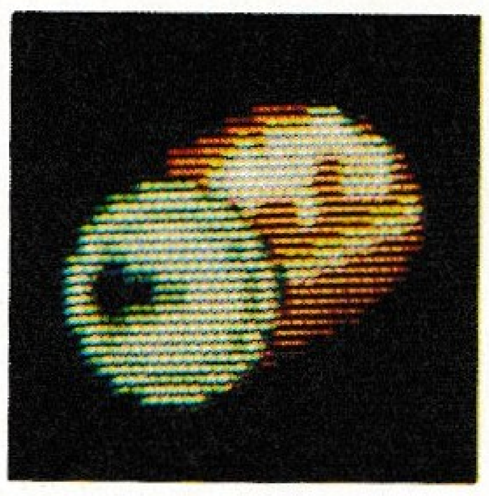
も例外ではなく、行く手にこれがあっても、それを開けて進む。ニャームコたちがいても、それを衝撃波で連れ去ることになっても進む。あたかも「お前なんかにゃ任しちゃおけねぇ、じゃまだどけどけ」と言っているようなのでこの名がある。

ジャンプだい【──台】【jump──】キャラ名 ①パックランドで、海（湖か？）を渡るために使うキャラクター。②メトロクロスで、より遠くへ、早く行くためのキャラクター。

ジャンプパーツ【jump parts】キャラ名 モトスでモータースパナーをパワーアップするアイテム。後部に翼がつき、2ブロックほどジャンプできるようになる。ジャンプパーツがないと飛べないモータースパナーがどうやってソーラーベースのところまでやってきたのかは、依然謎である。



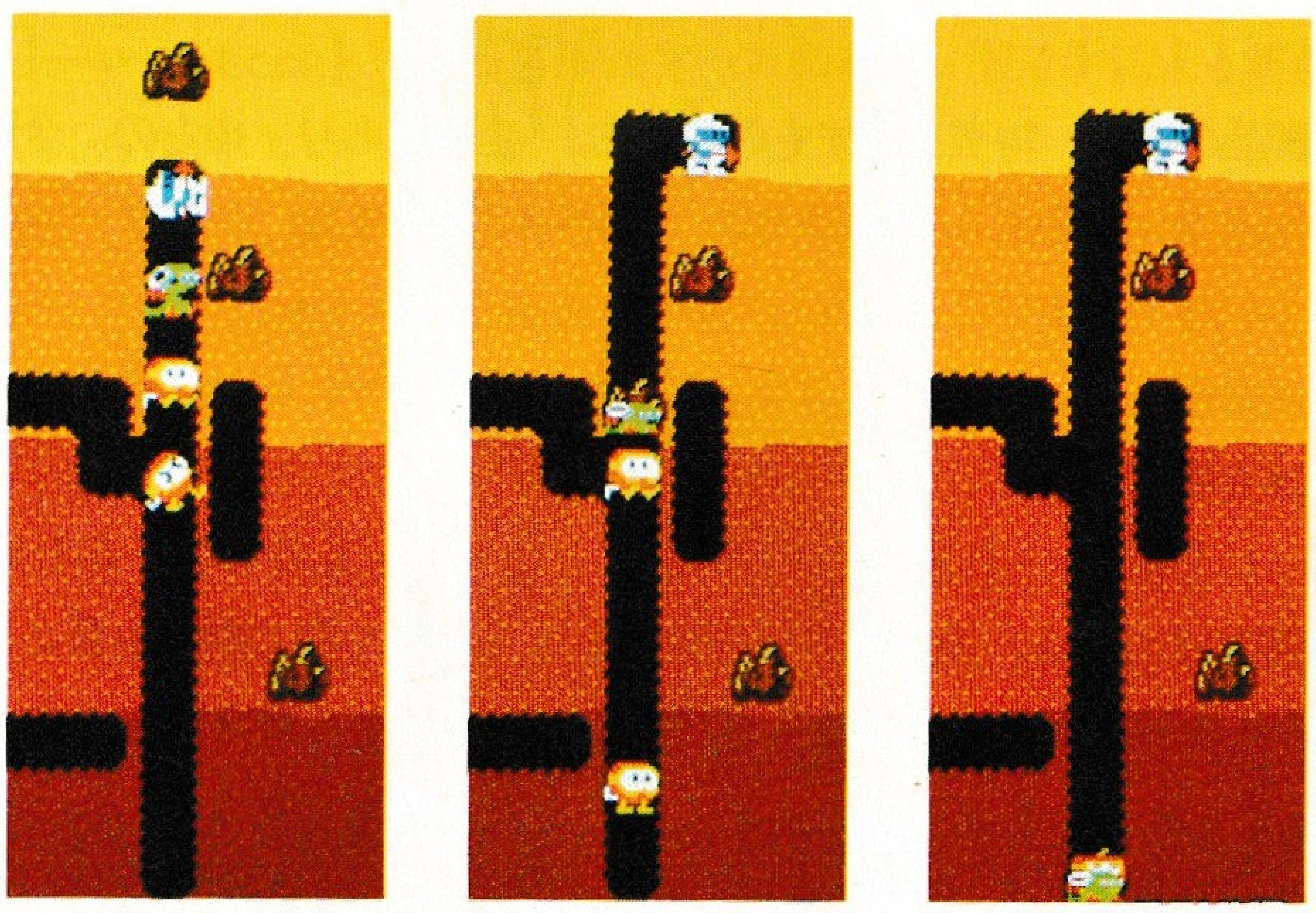
ジャンボカン【jumbo can】キャラ名 メトロクロスで、前方から転がってくる、「スカッと爽やかコケ・コーラ」風の空き缶。ジャンプし損ねるとつまずき、そのまま突っこんだりするとのされてしまう。



シュータウェイ【Shoot Away】エレ名 製作は1977年といくぶん古いが、手にした銃のずっしりとした重量感が感慨を呼びおこし、いまだに内外で人気の失われていないクレー射撃ゲーム。今でもわれわれの耳に、あの「ぷるるるるるるっ!!ばーん！ばーん！」の音を呼びおこさせる。



じゅうびょうぼり【重病掘り】テク名 ディグダグのテクの1つ、病気掘りの一種。岩からあまり遠くない位置から岩の下部へ入り、そこから画面最下部までずっと掘り下がり、長ーい縦穴にモンスターをぶち落とす。病気掘りよりずっと病気掘りである点から重病掘りという。



じゅうりょく【重力】キャラ名 モトスで、ソーラーベースからはじき出されたキャラクターが従わなければならない自然の力。とすれば、これらのキャラクターは必ずどこかの星、もしかすると地球に落ちているはずだ。

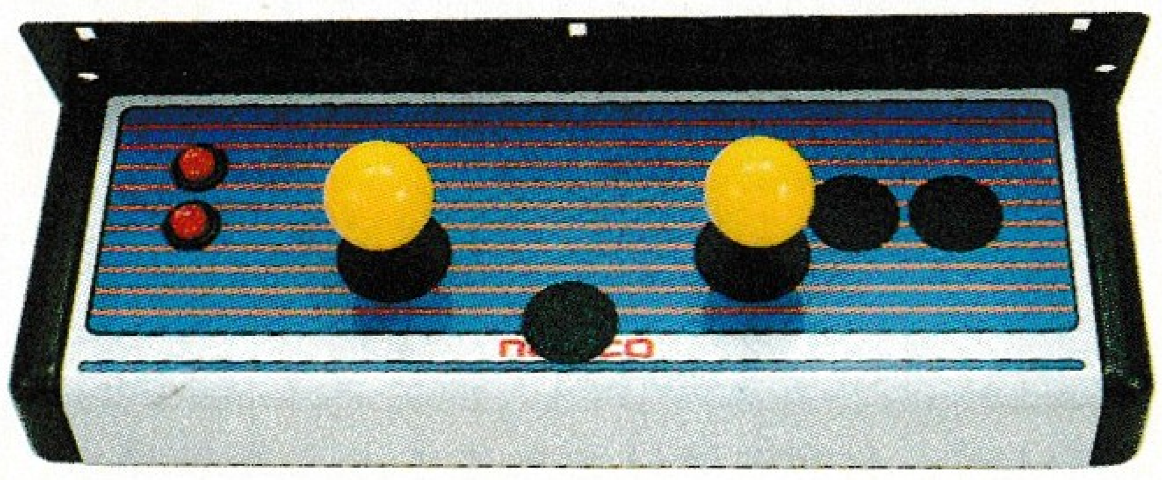
ジュエルズ【jewels】名 奇跡の1つ。画面上に宝石が描かれる。



じゅもん【呪文】名 まじないの文句。唱えると不思議なことが起こるが、誰でも可能というわけではなく、それ相応の修練が必要。一般に、不条理度が大きいほど使える人が限られてくる。イシターの復活には、attack(攻撃)、protect(防御)、assist(援助)、light(認識・知覚)、medical(治療・回復)、special(特殊効果)の6カテゴリーに区分された64種類の呪文が用意されている。詳細は、各項目を参照していただきたい。

しゅん【旬】名 ビデオゲームにも新物の出回りの多い時節がある。だいたい夏、冬休み前や、大型連休の前、エキジビションの前がそうで、こういった時期を「旬」といっている。熟成された味もよいが、旬のものを食べるのもまた違ったよさがあるものである(?)。

ジョイスティック【joy stick】名 俗語的意味はさておき、ここでは、ビデオゲーム用I/Oとして圧倒的なシェアと実績を誇る装置。いともかんたんにプレイヤーの意向（上に行きたいのか、左なのか、など）をキャッチすることができる。この便利な機器が開発されるまでは2個、または4個のボタンを並べたものでこれらの情報を得ていたが、どうしてもオペレートミスが起こりやすく、プレイヤーの悩みの種であった。ジョイスティック以外のI/Oとして、パドル、（ただの）ボタン、トラックボールなどがある。これらを使った例として、ジービー、ボムビー、キューティーQ（パドル1＋サーブ用のボタン1）、パックランド（ボタン3）、ミサイルコマンド（アタリ）（トラックボール1＋ボタン3）などがある。

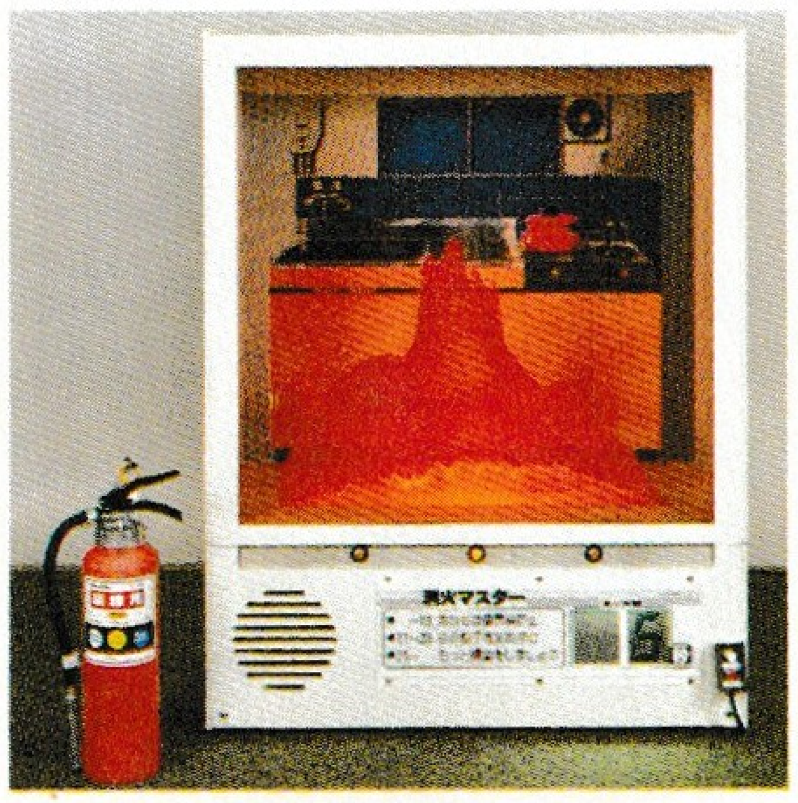


しよう【仕様】名 製品の性能、特徴を表すもののうち、「企画どおり」のもの。企画では存在しないはずの特徴は仕様とならない。ただしナムコでは、開発中に発見され、かつゲームに差し支えない場合は、3つまで仕様といってもよいことになっている。

しょうかせん【消火栓】キャラ名 パックランドのキャラクター。切り株、サボテンとほとんど差はないが、ときどき水を吹き出す。

しょうかマスター【消火——】【——master】エレ名（……しかしゲームとは言えないのだが……）学校の避難訓練でよくやる、消火器の使用講習会とまったく同じ機能を果たすマシン。消火液（もしくは消火薬）の代わりに超音波の出る消火器で、わざとらしく燃えている炎の根元にこの音波をかけて消火する。ゲームとロボットのナムコ、という先入感から考えると、とても意外な、この「消火マスター」だが、ことによると将来、この路線を踏襲して、一定量の金物を持っていると雷(の

代わりの笑気ガス）にうたれる「落雷マスター」、高台に避難しないと津波（の代わりのバケツの水）にうたれる「津波マスター」、うまく死んだふりをしないとクマ（の代わりのナムコ社員）に襲われる北海道東北部向け「ヒグママスター」、へたに刺激すると毒ヘビ（の代わりの洗濯ばさみ）にかまれる、沖縄県向け「ハブマスター」、なんてのができるかも……わけないか。



しょうげきは【衝撃波】[名]源平討魔伝で中型・小型の景清が巻物（衝撃波アイテム）を取ると、剣を振ったとき剣の先から衝撃波が出て、強力な敵も一撃でやっつけられる。コンセプトはたろすけの「気合」にも類似する。剣のレベルが高いと衝撃波も遠くまで飛んで見栄えがいいが、これが「0」だったりすると、はっきり言って見るも無残。

しょうねんよガルデロータをいだけ【少年よガルデロータを抱け】[慣]少年よ、大志を抱け、ということ。札幌農学校のクラーク先生の言葉を、原語に近い形で訳すとこうなる。（→デロータ）

しょうぶ【菖蒲】[キャラ名]源平討魔伝のキャラクター。ときどき地面に生えている他、ボーナスステージの終わり頃に、なんと雲の上に生えてくる。これを取ると「愛」の文字になる。プレイヤーの心がなごむが、ゲーム展開上の利点はとくにない。雲の上に生える菖蒲は育ち終える場合と育ちきらない場合がある。なにかと因果関係があるのかどうかは不明。

ショートケーキ【shortcake】[キャラ名]①スーパーパックマン・ラウンド8、24……のターゲット。それぞれ80、160pts. ②トイポップのお菓子。ボックスに入っている。100pts. ところで、ショートケーキのことをなぜショートケーキというのだろう。まさか「短いケーキ」でもあるまい、と思って調べてみると、「short」には「もろい、さくさくする、舌ざわりが軽い」といった意味もあることがわかった。これでナットク。

しょぎょうむじょう！【諸行無常！】[声]源平討魔伝のオープニングに、大見栄をきって登場する景清の台詞。

●しかし義経は逆に、こちらがすきをうかがっている、というすきを突いて斬りつけてきた。百戦錬磨の義経に真正面から斬られたあなたは、もはやその場に倒れ伏すしかなかった。

シルバークラウン【silver crown】[キャラ名]ナムコ・ビデオゲームの中でゴールドクラウンに次いで高得点のキャラクター。リブル・ラブルで出る。60,000 pts.

――ドラゴン【――dragon】[キャラ名]ドルアーガの塔に登場する銀色の竜。クォックスとさして違いはない。

――マトック【――mattock】[キャラ名]ドルアーガの塔、7階で手に入る銀色のつるはし。カッパーマトックよりいくらか強い。

しれいぶ【司令部】[キャラ名]タンクバタリアン、バトルシティーのキャラクター。自軍の中枢であり、ここを破壊されるとゲームオーバーになる。



しろだま【白弾】[キャラ名]トイポップのピノとアチャに標準装備されている武器。自動車の車載工

具といっしょでほとんど役に立たないが、それでも兵隊だけはやっつけることができる。

シンプレトン【simpleton】キャラ名 サンダーセプターⅡに登場するフリゲート。性格はフォーメーションに同じ。「ばか者、まぬけ」のこと。

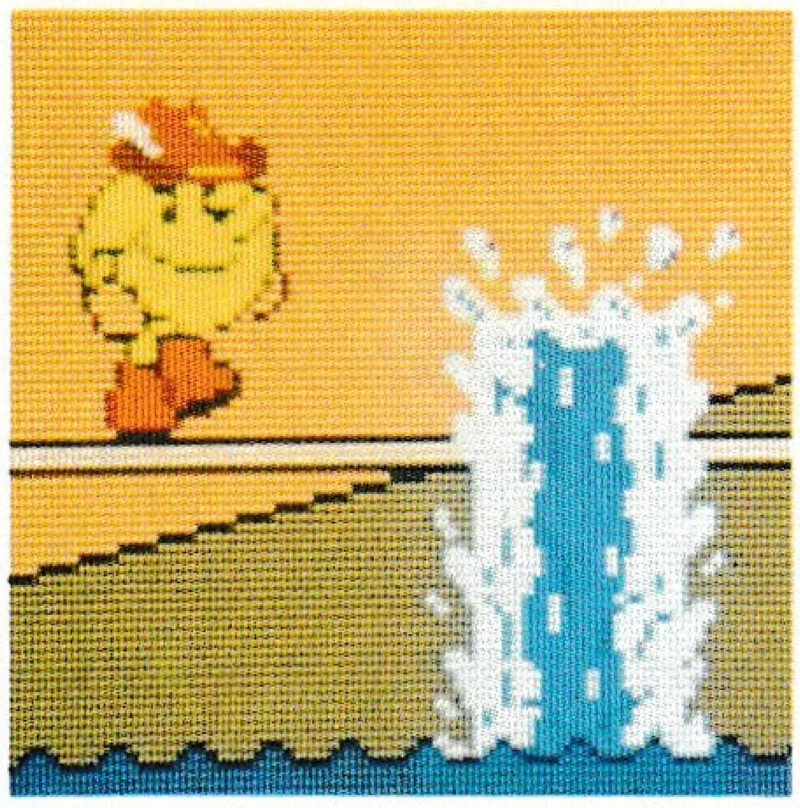
す

すいか【西瓜】キャラ名 ディグダグ/Ⅱ・ラウンド14、15、16、17のベジタブルターゲット。6,000/2,000pts. このあたりから、ベジタブルほしさにご乱心めされるプレイヤーが俄然多くなる。さて、「すいか」は漢字で書くと「西瓜」、ときには「水瓜」ともする。「西爪」と書く奴はアホーちゃんである。また、「きゅうり」は「胡瓜」である。では、これらは何と読むでしょう？

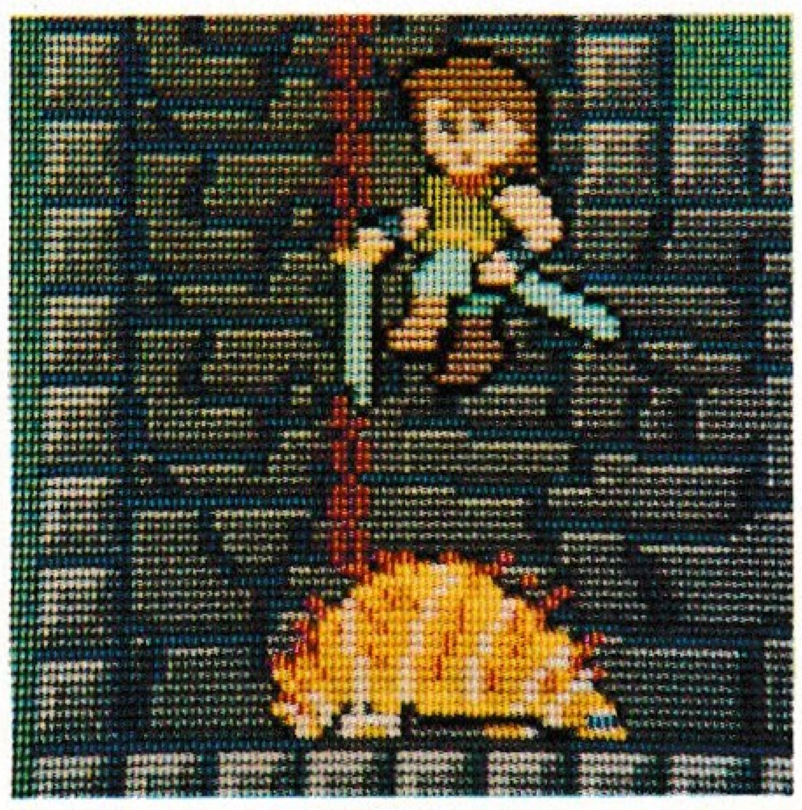
ⓐ冬瓜　ⓑ南瓜　ⓒ糸瓜

すいしょうだま【水晶玉】キャラ名 リブル・ラブルのミスティックアイテム。バシシすると、次の面の宝箱の位置をカンニングできる。

すいちゅう【水柱】キャラ名 パックランドに登場する。中心部に乗っていればパックマンはその勢いで高く飛び上がれるが、端のほうだとそのまま水中に引きずりこまれてミスとなる。

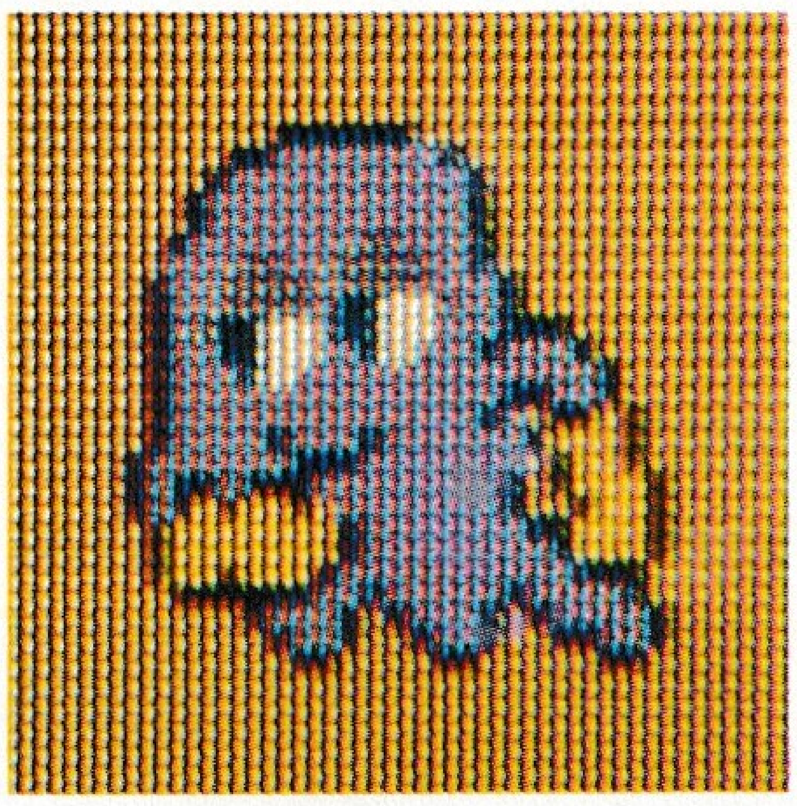


すいちょくぎり【垂直切り】テク名 ドラゴンバスターの基本的なテクニック。2段ジャンプ以上の落差のところを落ちている最中に、レバーを下に倒したまま剣を振ると、剣を下に突き立てたままにできる。この状態の剣には怪しい力が宿っていて、通常に切りつけたときの2倍のダメージが与えられる。このテク、落下しながら下にいる敵を攻撃しているわけで、もし垂直切りをもってしても完全に倒すことができなかったときは……わかってますね？



ズィーエイティ【Z80】名……イヤミなヤローだなー、素直に「Ｚ８０(ゼットはちまる)」を引けよなー。

スー【Sue】キャラ名 パックランドでデビューした新モンスター。唯一の女性（モンスターに性別があるたぁ知らなかった)。これはアメリカ3大ネットワークの1つ、ABC放送で放映された「パックマン」というアニメ番組に同名のモンスターが出演していた関係である。ちなみに、パックランドのスーは可愛気があるが、件(くだん)のアニメのスーは気色が悪かったなあ。



スウィートランド【Sweet Land】[エレ名]エレメカ。1986年登場。昔ながらの「お菓子ぶんどりマシン」と、for adults な「コイン落としマシン」の有機的融合体。お菓子の海の中から目ざすお菓子をアームでつかみ、テーブルに乗せる。テーブルが前後に動いてお菓子を押し出して、一丁あがりというわけ。



スウォード【sword】[名]ドルアーガの塔・イシターの復活のギルが持っている剣。はじめから持っているものと、途中で手に入るものがある。

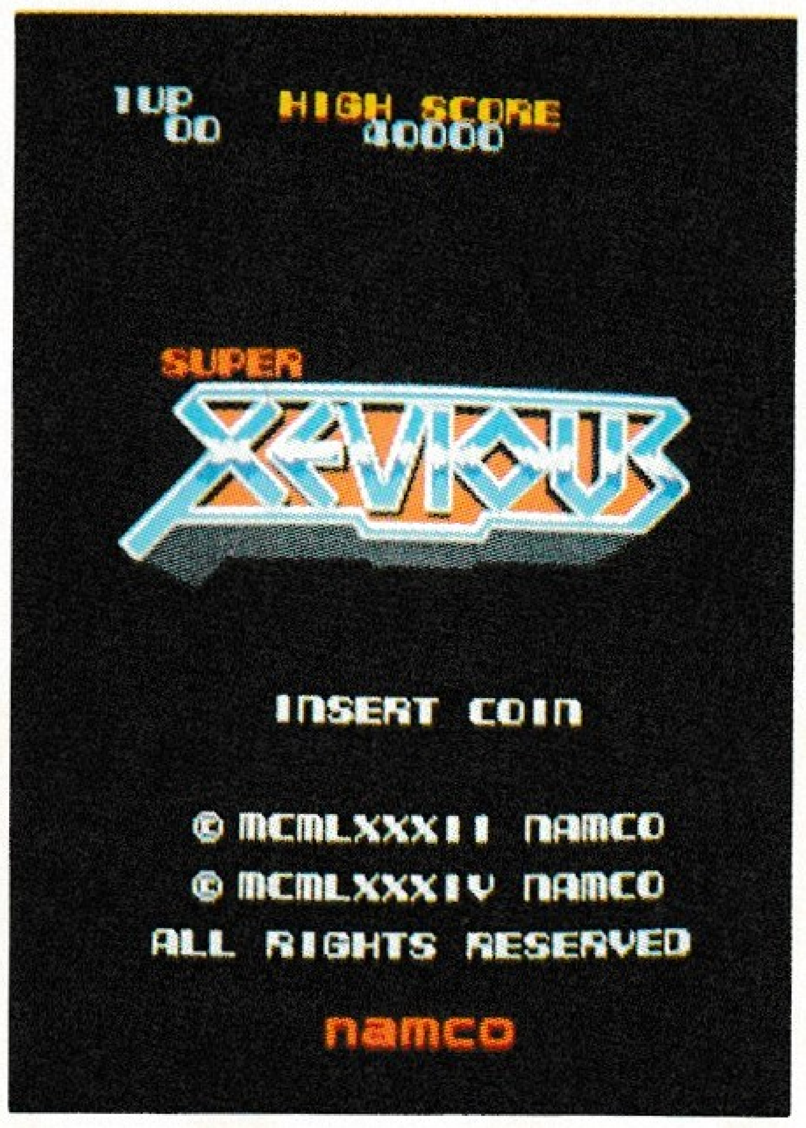
スーパーアンチドート【Super Antidote】[名]カイがギルにかける medical の呪文。スペルによる呪いを解く。シンボルは「緑の薬と黒い薬」で、二又(ふたまた)試験管に入っている。

スーパーカセットビジョン【Super Cassette Vision】[名]いわゆる、広義のファミコン・™はとくに省く、である。現在の市場動向は、延々と広がるマイアミの砂浜（リビエラやアカプルコでも可）に、ロッテリ屋のチーズバーガーでおなじみの白ごまを１粒まいたようなもので、およそ見向きもされない。ハードウェア的にいくぶん見劣りするので魅力あるゲームをつくるのが難しいなどの点もあるが、最大の弱点は「コントローラが腐ってる」こと。あまり押し心地のよくないボタンが横に２つ付いており、30分も遊べば親指が疲れきっていやになってしまう。さて、それではそういうモノがここに収録されているのか？　一般にはまったく信じられていないことだが、じつに、スーパーカセットビジョン用「マッピー」「スカイキッド」、そしてなんと「ポールポジションⅡ」の３タイトルが発売されている、という唐突な気の迷いにほかならない。

スーパースプリント【Super Sprint】[ビデオ名]米アタリ社の業務用ビデオゲーム。1986年登場。３人同時プレイ可能。レーシングゲームで、８種類のコースを４ラップして順位を競う。じつは「美麗版トラックテン」といわれている。レース中、コース内に突如現れるゴールドレンチを３つ集めるとパワーアップできる。さらにコースが複雑になった「チャンピオンシップ・スーパースプリント【Championship――】」もある。

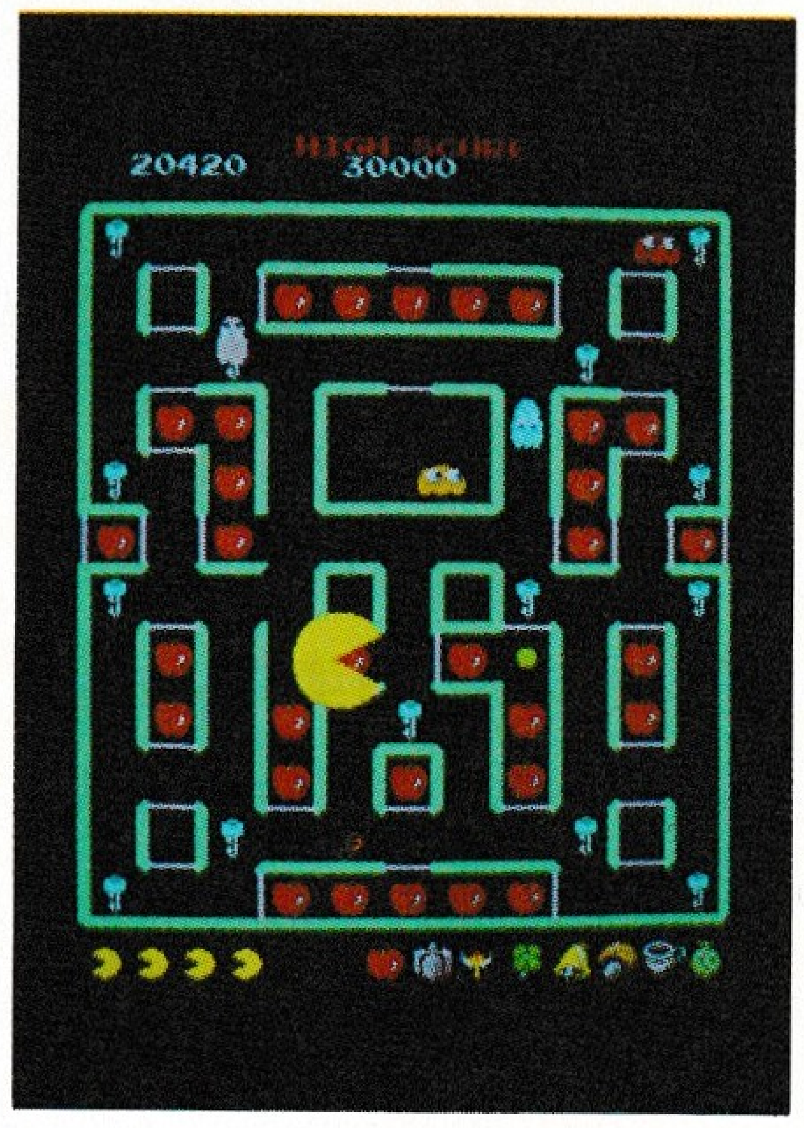
スーパーゼビウス【Super Xevious】①[ビデオ名]海外では、日本より１ゲームの料金の安いところがけっこうあり、例として、アメリカは１プレイ25¢だから、「How マッチ」に準じて１ドル＝150円にすると38円となる。よって日本より回数面で海外のプレイヤーは有利である。ましてゼビウスの場合、発売して何ヵ月もしないうちに「１千万点プレイヤー」が現れたのだから、これをそのまま海外に出したのでは先が見えている。そこで海外輸出向けにゼビウス軍を強化した「スーパーゼビウス」が生まれたわけである。ゼビウスをはるかにしのぐ疾風怒涛の攻めが過ぎて、結局日の目を見ることなく終わったが、その後細部を調整して国内向けに登場した。②[名]ビデオゲームミュージックパート２。12インチシングル1,200円で、スーパーゼビウス、ギャプラス、ザ・タワーオブドルアー

ガの３曲が収録されており、「ファードラウト」がおまけについてくるというお買い得品。LP級の大きさなので、つい33$\frac{1}{3}$回転で聴いて（ロングバージョン）しまい、それが病みつきになってしまった人もいる。③ナムコットシリーズ第19弾。「ガンプの謎」というサブタイトルがついている。ひとことで言えばゼビウスのパワーアップ版で、ソルバルウも３段階に強化される。基本的にはエリアごとに設定されている謎を解く（ある条件を満たす）ことの繰り返しで、これができないとゲームは進行しない。あまりヒキョウな条件はないと思うが……。1986年登場。



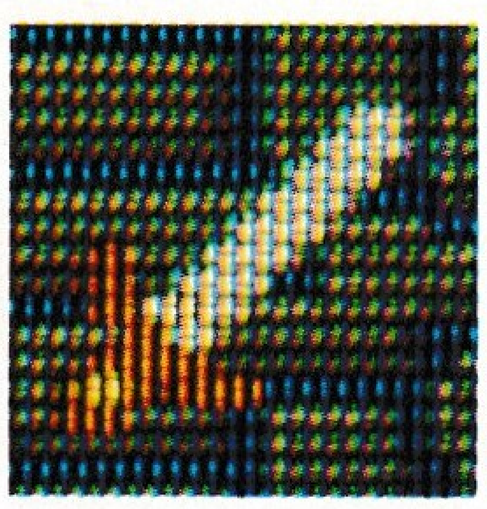
――パックマン【――Pac-Man】①[ビデオ名]パックマンの跡目を継がせようと、1982年、ナムコが満を持して発表したビデオゲーム。しかし、ポールポジションに人気をそがれ、また「あまり画面が迷路っぽくないのでやりにくい」との声もあり、ど迫力のパックマンショー、スーパーパワーエサ、ラッキーターゲットもむなしく闇から闇へと葬り去られていった悲劇のゲームである。②[キャラ名]スーパーパックマン①で、スーパーパワーエサとパワーエサを食べた状態のパックマン。





――ブレイクアウト【――Break Out】[ビデオ名]ブレイクアウトのニュータイプ。２個のボールでのプレイ、ブロックの穴の中にボールが２個入っていて最高３個のボールでプレイができるもの、どんどん下に降りて来るブロックでのプレイの、３つからやりたいものを選択できる。

スーパーソード【super sword】[キャラ名]ドラゴンバスターのアイテム。ふつうの剣の２倍のダメージを与えられ、切れないものをも切ることができる、かもしれない、が、無理をさせるとなくなる確率も高い。セプターと共存できない。



スーパーノヴァ【supernova】[現象名]「超新星」と書いてこう読む。古くは「ゲームセンターあらし」の石野あらしの一撃必殺の超奥技で、今日いうところの「メガンテ」に等しいのだが、「今度

やったら死ぬ」と、何度もいわれていたくせに絶対死ななかったのはなぜだろう。そういった意味で、「何らかの理由でゲームが終わってしまい、デモ画面になってしまう」ことを「超新星（スーパーノヴァ）」という。ごく初期の源平討魔伝では、武蔵国が始まったらそのまま放っておけばこれが見られる。これであなたも石野あらし。さあいっしょに「炎のコマ」だ！

スカイキッド【Skykid】[ビデオ名]業務用ビデオゲーム。1985年登場。キャラクターゲーム色の強いコミカルシューティングゲームで、機銃や爆弾、宙返りを駆使して敵機や攻撃目標を撃墜する。業務用ではナムコ初の２人同時プレイができる。





——デラックス【—— deluxe；DX】[ビデオ名]スカイキッドのニューバージョン。1986年登場。さまざまなフィーチャーが追加され、また、FM音源を使用している。しかし、オープニングの太鼓の音が「どーん、どこどーん、どこどんどこどんどん、ピーッ（←笛の音）」と間抜けていたため、その後３ヵ月ほど、「どんどこどん」と称してばかにされるという憂き目を見る。



スキフラ[キャラ名]バラデュークのオクティの第１幼生、つまり子供。一口で言えば、空飛ぶ火星人。弾を吐いて攻撃してくるため、頭部（？）に、「トシちゃん25歳」的口がついているのがブラヌラとの大きな相違点。

スキャブ【scab】[キャラ名]→タレット

スキルレベルセレクト【skill level select】[名]プレイヤーの技量に合わせてゲームの難易度を選べる機能。ほとんどの場合、難しくするほど高次ラウンドから始まる、ラウンドセレクトとほぼ同じだが、中にはそうでないものもある。米アタリ社のゲーム（スターウォーズ、ペーパーボーイ、……）に多く実例が見られる。

スクイド[キャラ名]バラデュークのキャラクター。画面横から飛んできて、ある程度までファイターに近付くと弾を吐いて反転、逃げていく。逃げ足は早い。目が黄色く、血走っているのがどうも心配。

スクロール【scroll】①[キャラ名]巻物。ドラゴンバスターのアイテムで、取るとファイヤーボールが１つ使えるようになる。②[名・動サ]ディスプレイ画面の全部または一部が徐々に動いていくこと。背景をスクロールさせると動きが生まれ、複数枚の背景を速度を変えてスクロールさせると奥行きが出る。



――アウト【――out】現象名・テク名 キャラクターの存在、位置などについてゲームプログラムが管理する範囲は、そのとき見えている1画面分だけであることが多い。だから、スクロール型のゲームの場合、プレイヤーキャラクターを移動させて敵を画面外に出してしまうと、その敵の存在そのものがなくなる。これが「スクロールアウト」。

スケボー【skate board】キャラ名 メトロクロスの地下都市になぜか落ちている。乗るとスリップゾーンでも同じ速度で移動できる。またスケボーに乗ったままゴールしたり、別のスケボーに乗り移ったりするとボーナスになる。

スケルトン【skeleton】キャラ名 ガイコツのこと。ドラゴンバスターのルームガーダー。剣の使い手で、手に持っている剣をぶんぶんと振りかざす。ファイヤーボールは通用しない。

スコア【score】名 ゲームの点数。明解にゲームの腕が比較できるため、ビデオゲーム生誕以来、つい最近になるまでなくならなかった。この他、こんな作用もある。①スペシャルフラッグの位置を決める（さぁ、何のことでしょう）ⅱアカベイの位置を決める（何でしょうねぇ？）ⅲ障害物を動かせるようにする（わかりますか？）。

スコアインフレ【score inflation】名 いわば、スコアの価値が急落し、キャラクターの得点が騰貴すること。この現象については、かつて、越中富山のゲーマー奥野禎一氏がNGにレポートを寄せているが、あまり人々が関心を持たず、立ち消えとなっていた。さて、現状の紹介をしよう。まずキャラクターの得点だが、おなじみスペースインベーダー（タイトー）のインベーダーが10～30 pts.であった。このゲームは登場するキャラクターが少なく、おもに点数を稼ぐ主体がこのインベーダーであるにもかかわらずこの点数である。最初における10点キャラというと、ゼビウスのギドスパリオが10 pts.だが、このキャラクターはプレイヤーのスコア形成の主体ではない（他に、高得点のキャラクターならいっぱいいる）から、あまりこれは存在価値はない。よってインベーダーの10 pts.とは少し違う。こうして見ると、最近は重要な低得点キャラは存在しない、と言ってよいかもしれない。次にボーナス点だが、アクロバット/シーソージャンプ（タイトー/セガ）の、黄色い風船を全部割ったボーナスが300 pts.であった。ボーナス点（狭義での）で、これより低得点なものはちょっと見当らない。これについても、最近では4桁を下るボーナス点は見当たらない。（あくまでも固定のボーナス点であり、時間や燃料等に応じたものは除外）しかるに、現在は5,000pts.、10,000pts. なんてキャラクターは意外にちょくちょく目にするし、実際、1,000,000pts. のキャラクターだって存在する。ボーナスについても、今や1,000pts.、2,000pts. のボーナスは人に見向きもされない。5,000pts. から10,000pts.、20,000pts. くらいにならないと関心を持たないようである。現在、1億点のボーナスの存在が確認されている。こうして見ると、得点の上昇率はキャラクター10万%、ボーナス33万%となる。プレイヤーのスコア、という見地から見ると、先に述べたアクロバットは、1,500pts. で再ゲームができたから、2、3,000pts. で「へえ、うまいね」ということになったが、今や3,000pts. で「うまい」と言われるようなゲームはどこを探してもありはしない。メトロクロスの初期設定のハイスコアが80,000pts. であるから、3,000pts. では鼻で笑われてしまう。この傾向、どんどん加速するかと思われたが1～2年前から収束しはじめ、以来、高値安定の均衡状態が続いている。その中にあってバラデュークや源平討魔伝のようなデノミゲームや、妖怪道中記のようなスコアのないゲームもぽつぽつ出はじめている。

スコップ【schop】（蘭）キャラ名 バトルシティーのアイテム。司令部のまわりを、一定時間破壊不可能なブロックにする。

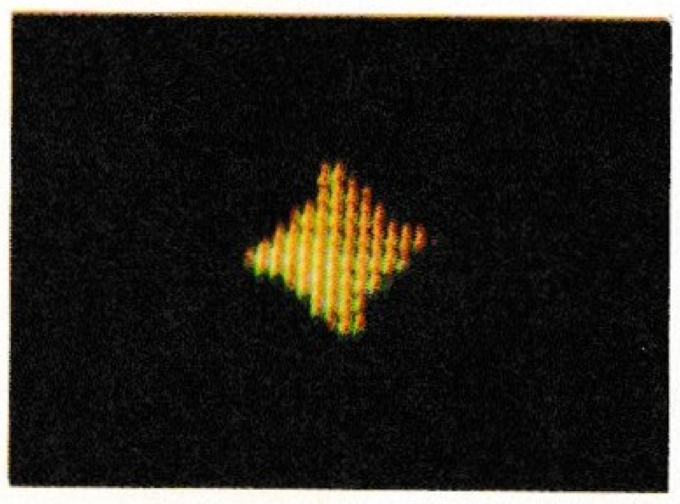
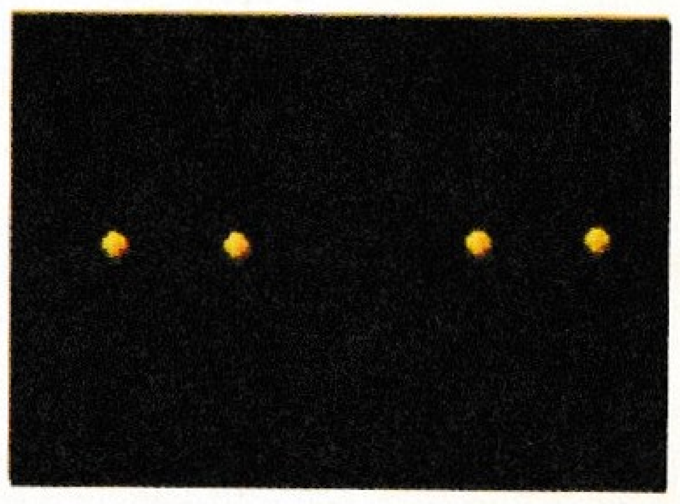
すずかサーキット【鈴鹿――】【Suzuka Circuit】日本初の国際級レーシングコース。1987年11月、F1グランプリが開催された。世界でも珍しい8の字立体コースで、逆バンク、2つのヘアピン（正確には1つなのかな？）、S字カーブと起伏に富むが、ポールポジションⅡでは、別に逆バンクが感じられないわけではないし、アップダウンも立体交差もない。鈴鹿サーキットのゴールポストには「namco GAME & ROBOT」と書かれている。(→スポンサー)



スターダストヘッド【stardust head】キャラ名 ブラスターヘッドの１つ。これをつけると、一定時間中ギャプラスのミサイル、およびビーンカードが、星くず（スターダスト）となって流れた後、消えていく。

スターノイド【starnoid】キャラ名 スターラスターのキャラクター。エネルギーがごく微量となったとき、コントローラーⅡのⒶ、Ⓑボタンを押しながら「なってちょんま……」、いやいや、「ハドソ……」、もとい、「助けてー」と叫ぶとやってくる（別に何言ったっていいけどね）。照準にとらえるとエネルギーが補充される。

スターフラッシュ【star flash】キャラ名 ある一定の状況において、ギャプラスの画面を横切る流れ星。

スターラスター【Star Luster】図ナムコットシリーズ初の完全オリジナルゲーム。1985年登場。コクピット型のスペースシューティングゲームで、スタートレック的な要素も盛り込んでいる。かなり通受けのするシブいゲームだったため、ファミコン™の客層に合わず、売れ行きは今１つだったといわれる。

スタッフ図①【staff】ゲームをつくった人たちの集合名詞。「スタッフ」と聞くとかっこよさそうだが、「staff」には、「主任、指導者に対する補佐役のグループ」くらいの意味しかなく、せいぜい「製作担当助役」程度に見ておくのが正しい。ま、しかし、ゲームの本当の華はキャラクターたちであり、スタッフはあくまでスタッフ（補助係）に過ぎない、ということを再認識させる奥ゆかしい言葉とはいえる。②【stuff】トイポップのデモ画面で見られる一連の人たち。似顔だけ見たのではそうでもないが、真正面から「stuff」といわれると、なるほど stuff（→stuffing：はく製）のようにも見えるし、stuff（くだらないもの）のようにも見える。（失敬）



スティングレイ【stingray】キャラ名 尾に鋭いとげを持つアカエイ。（「sting」は「刺す」の意）。ドラゴンバスターにひらーりと登場する。

ステージ【stage】図ギャラガ等における画面数の概念。他社でもこれを使用しはじめている。

ステレオタイプ【stereotype】図固定観念。ゲームにお決まりの紋切り型の展開。ⓘレーシングゲームをやっていると、スタートダッシュのとき、必ず他の車のほうが加速性能がよい。ⓘⓘ同じく、スピードが乗ってくると必ず他の車よりやたら速くなってぶっちぎりになる。ⓘⓘⓘ同じく、終盤になるにつれて、なぜかどんどん車の数が増えてくる。ⓘⓥゲームとは関係ないが、大きなものを表すとき、必ず以下のものを引き合いに出すこと。

●金額を表すとき…1万円札を積み上げげて、「富士山いくつぶん」で表す。

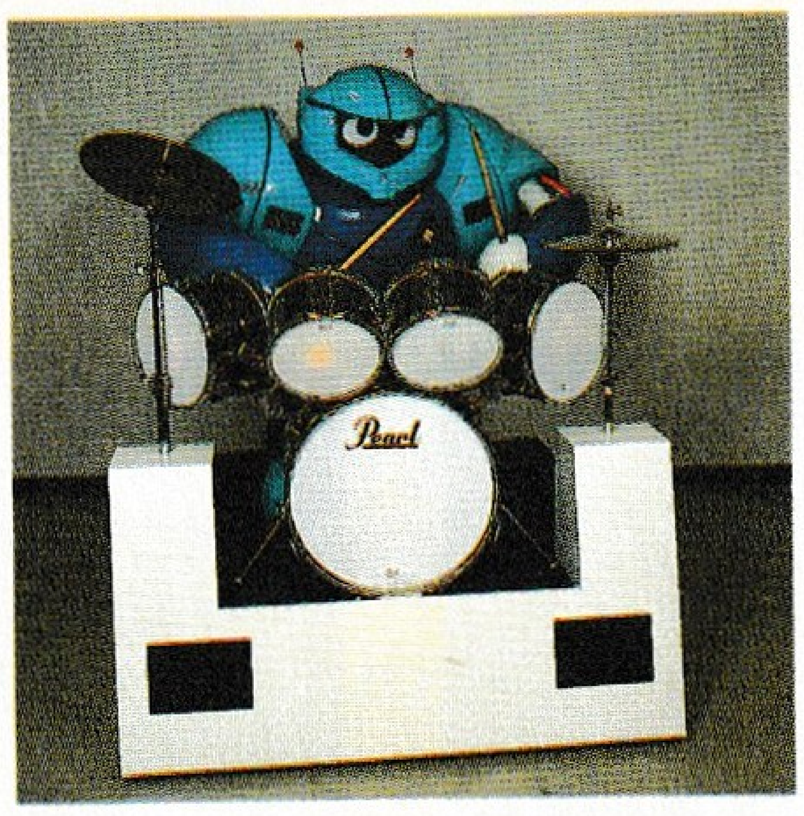
●かさ・容積を表すとき…必ず「霞ヶ関ビル」をますにたとえて、「霞ヶ関ビル何ばいぶん」で表す。

●広さを表すとき……絶対に「後楽園球場いくつぶん」と言い出す。

……結局全然わからないのがミソ。多少違いがあるとしても、せいぜい「富士山」が「サンシャインビル」になるくらいのもので、根本の解決になっていない。「東京ドームができたら広さの基準はこっちになるのか？」といった、細かい関心はあるが、いまだに「丸ビルいくつぶん」などと言い出すふざけたTV局もあるところをみると、あまり期待できそうにない。もう少しまともなたとえ方はないものだろうか？

ストロベリー【strawberry】キャラ名①パックマン・ラウンド2のフルーツターゲット。300pts. ②パック＆パルのターゲット。100pts. ③パックランドのフルーツ。ときどき出てくる。300〜1,500pts.

ストロボゴンザレス【Strobo Gonzales】ロボ名ピクパクのメンバー。ドラムスの担当。立派な体格。のんびり屋で陽気。カブトムシのなれの果て(?)



すなどけい【砂時計】キャラ名①リブル・ラブルのミスティックアイテム。これをバシシした後、次にもう1回バシシするまでの時間を止める。ただし、アタリ判定は止まっていないので注意。②トイポップのアイテム。少しの間敵の動きが止まる。ただし、アタリ判定は止まっていないので注意。③ホッピングマッピーのマジカルアイテム。青とピンクがあり、「サンドグラス・オブ・ポーズ・ブルー（ピンク）」などとも呼ばれる。これを取ると、ミューキーズ（青の場合は、加えてニャームコ）が停止する。アタリ判定もなくなるので通り抜けることができる。なお、この③だけドットパターンが異なり、同じ砂時計でありながら、継子扱いにされている。

スネーク【snake】キャラ名いわゆる、へび。①ドラゴンバスターに登場する。へろへろはってくるもの、身をよじって飛びかかるものなど3種類。飛びかかるものは咬みつく。最近あまりに増えすぎたため、適当な移住地を探していたところ、いい廃墟が見つかったので相当数が移動した。何でも先住は「どるああが」とかいう化け物で……。②イシターの復活に登場するスネークは緑・青・橙・黒の4種類。ブラック・スネークには「オタピョン」という名がついているが、遠藤雅伸氏と「ドアドア」の中村光一氏は面識があるというから、ちょいといただいてきたのであろうか。

スノッブ【snob】図下衆、通ぶった俗物、気取り屋のこと。以下の具体例のうち、3つ以上思いあたるフシのある方は、完璧な「ゲームスノッブ」である。ⓘゲーム中、くだらないミスをしたため、終わってもいないのに席を立ったことがある。ⓘガンジーをしたことがある。ⓘⓘⓘときどき、画面内に敵キャラがやってくると「おー、○×点（←そのキャラの点である）がやってきた」という。ⓘⓥしかるのち、それを撃ちもらすと、つい「あー、○×点損した」といってしまう。ⓥ100万点などのキリのいい点数で、わざとゲームオーバーにしたことがある。ⓥⓘときどき友達相手に、「△△△（←ゲーム名、もしくはメーカー名）はダメだよ、だって……」と評論家気取りになる。ⓥⓘⓘビデオゲームが好きだが、たまにはピンボールをやってみるのもオッシャレーだと思う。ⓥⓘⓘⓘ友達連中の中では、自分が一番ゲームがうまいと思う。ⓘⓧゲームの話題で「いい味出してる」「力(リキ)入ってる」などの表現を一度でも使ったことがある。ⓧ関係ないが「ドラゴンクエスト」で、キメラを「雷」（つまり「ベギラマのじゅもん」ですな）で殺せば「キメラのつばさ」がたくさん手に入る、と思ったことがある。

スパーク【spark】①[名・キャラ名]（S-）カイの扱う attack の呪文。NGK スパークプラグで火花を発生し（ウソ）、それを敵に投げて倒す。見かけは貧弱そうだが、ファイヤーエレメントよりさらに強力で、ウーズ、グリーンローパー、ブルー系のナイト、ブラックナイト、ミラーナイトをも倒せる。シンボルは「火花」。②[キャラ名]ハイパーウェイ中にところどころ作られている電磁バリア。左右に発生装置が見えるが破壊できない。触れるとサンダーセプターは破壊される。

スパイ【spy】

――シップ【――ship】[キャラ名]ボスコニアンの偵察機。撃破すればミステリーポイントだが、逃がすとコンディションレッドとなり、総攻撃が始まる。

――シップサイテッド【――Sighted】[声]「スパイシップ発見」の意。ボスコニアンではスパイシップ登場のときこう喋る。

スパイラス【spirus】[キャラ名]モトスのキャラクターで、スペースビーの一種。ポーラを「ごろん」と横倒しにした形状をなし、普段はジグザグに動くが、ピューパとフォーメーションを組んでいるときは、ゆっくり回りながら移動する。「spir――」は「らせん」を意味する接頭辞だが、あまり関係なさそうである。

スパイラルボール【Spiral Ball】[エレ名]1971年登場した、いわゆる渦巻きパチンコ。８重の渦のうち、７重目に入れると「アタリ」、５重目と６重目の両方に入れると「合わせ１本」で「アタリ」となり、景品（ロッテクールミントガムといわれているが地域差もあるようだ）が出る。１回20円。



スパリオ【spario】①[名]ゼビ語。速いもの。②[キャラ名]弾。

スピナー【spinner】[キャラ名]ジービー、ボムビー、キューティＱのキャラクター。ボールが真ん中を通過するとリンリンいいながら回転し、点数が入る。通過時の状況により、ボールのスピードが落ち、少しの間だけ楽になる。

スプライト【sprite】[名]「スカッと爽やか」でおなじみの某ドリンクメーカーの清涼飲料水。250mℓ入りで100円の缶入りが一般的だが、地方によって多少の違いがある。また、一部地域では「スプライト」よりも「銀星シトロン」とか、「フレスカ」とかの、ローカル色豊かな飲みものがとって代わっていることもある。炭酸入りで飲みくちがすっきりしているため、ファンが多い。このスプライト人気がコンピュータゲーム世界に波及してできたのが、キャラクターをつくるスプライト。従来の、「描いて、消して」の作業を代行し、高速、かつ滑らかにキャラクターを動かせる。また、なかには自動的にアタリ判定を行うスプライトもあり、メインのプログラムの負担をさらに軽減できる。ここに見るかぎり、飲むスプライト、ゲームのスプライトは全然似ても似つかない。あるいはただの偶然の一致ではないか、と疑う向きも多かろう。しかし、間違いなくこの２つは同じものを意味しているのだ。その証拠に、スプライトを横に何本も並べておくがいい。必ず２、３本なくなるはずである。

スペースビー【space bee】[名]モトスのキャラクターで、宇宙蜂。有機化合物のおよそない宇宙において生きのびるため金属を主食とし、その体表も金属様の物質でできている。一口にスペースビーといってもさまざまで、軽いが動きの速いものや、やたら重くて遅いものなどがある。

スペースワールド【space world】[名]ワープマンの初期面。宇宙面である。画面の中央に渦巻き（星雲）があり、これが「うにうに」しているときにここへ入るとワープできる。この渦巻きは、

大宇宙の原理を表したものらしい。しかし、画面で見るかぎりそれほど高尚な感じはしない。どちらかといえば「ナショナルの『うず潮』」といったところだ。

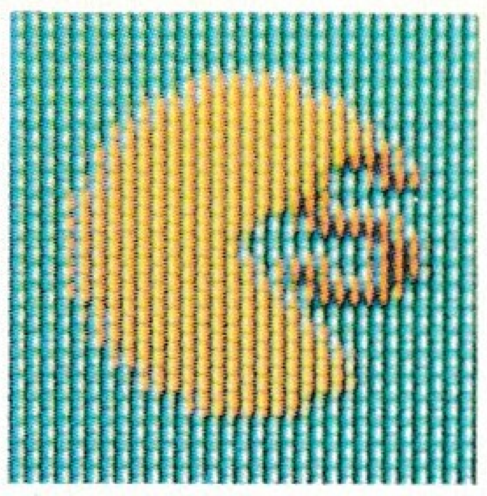
スペシャル【special】

——ターゲット【——target】図パック&パルのターゲットの一種で、「S」のカードと対応しているもの。ギャルボスや雪ダルマなどがそうで、食べるとパックマンが青くなり、モンスターに対して攻撃を加えることができる。ただしパワーエサではないので、モンスターを食べることはできない。(→青い奴!)

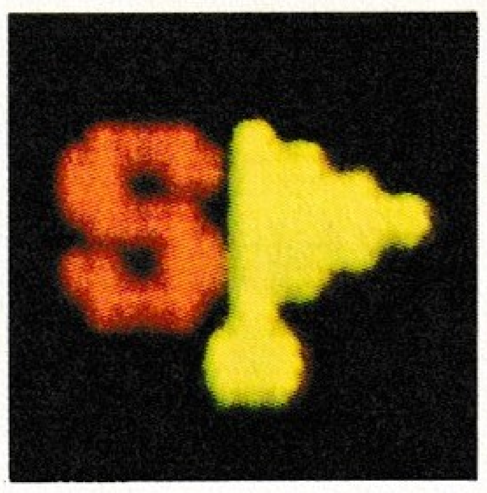
——チェックポイント【——check point】→スペシャルフラッグ

——ドリンク【——drink】キャラ名元気が出るドリンク。メトロクロスの地底都市に落ちている。黄色いアルミカン入り。

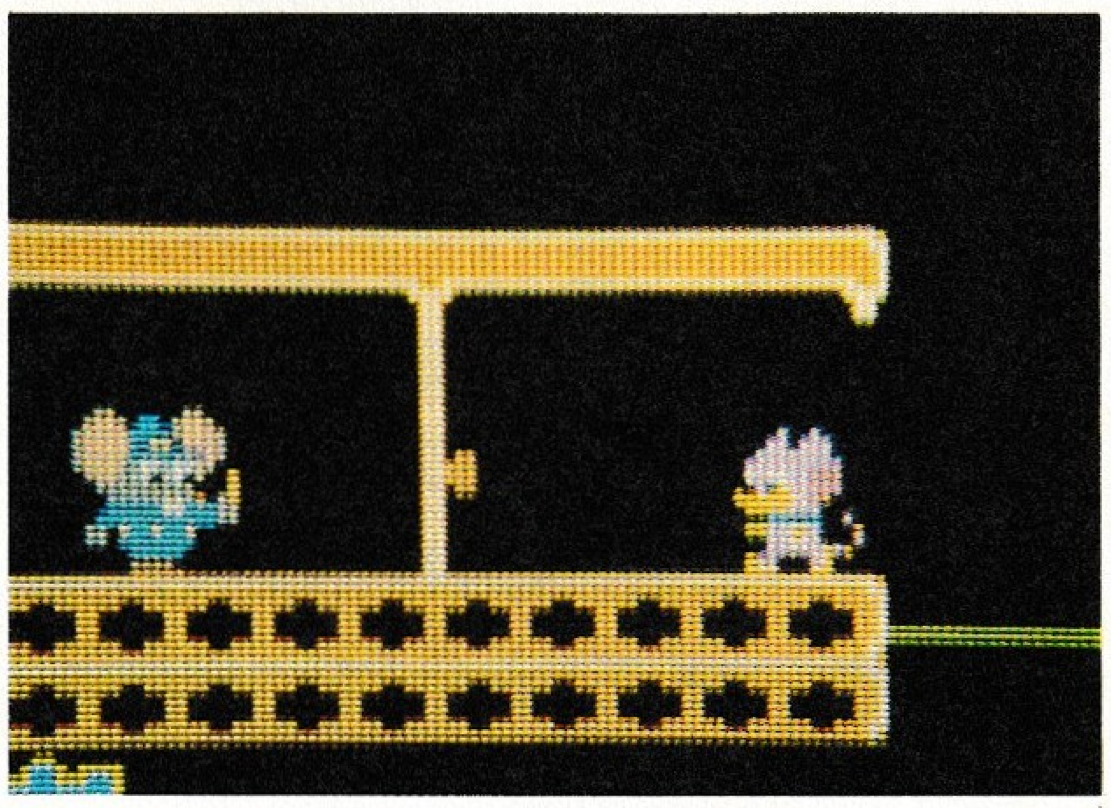
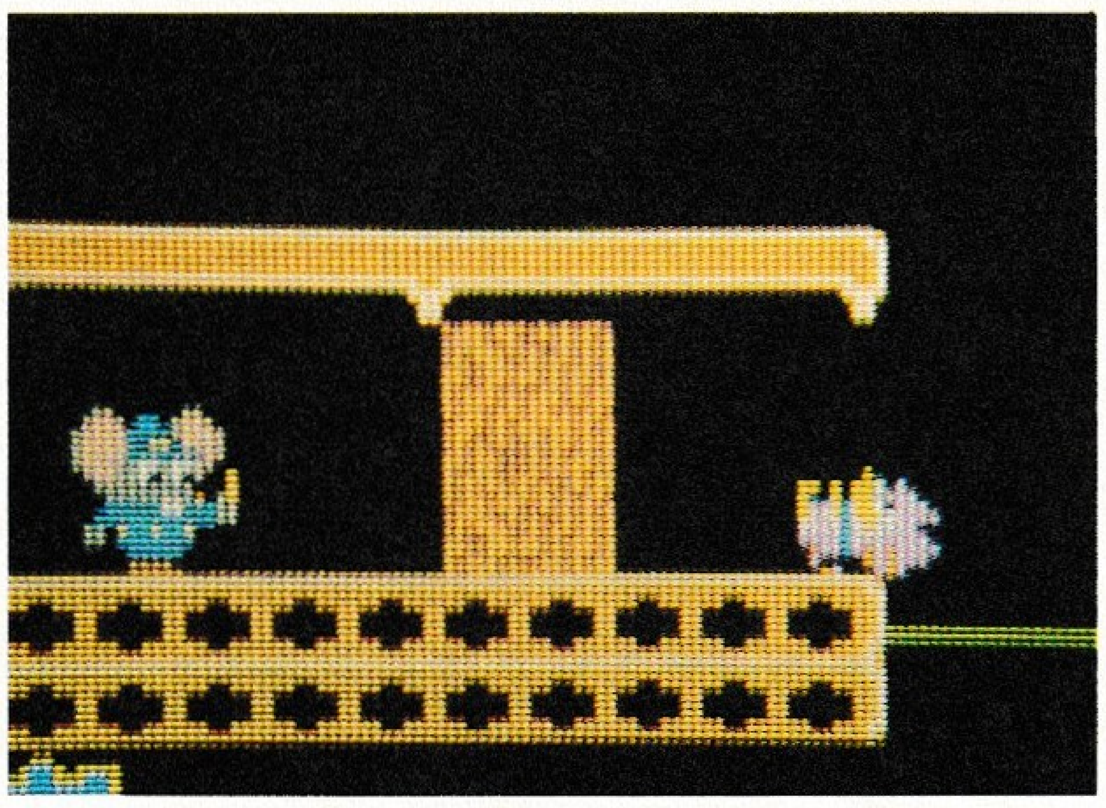
——パックマン【——Pac-Man】キャラ名パックランドの帰り道で、サボテンをあーたらかーたらすると現れる。いわば隠れキャラクター。パックマンの口のところに「S」の字が入っていて、とるとパックマンが1人増える。



——フラッグ【——flag】キャラ名そもそもはラリーX、ニューラリーXのスペシャルチェックポイントで、とるとその後のチェックポイントの得点が×2になる、というものだった。その後、なりをひそめていたが1983年、突如、ゼビウスのバトルフィールドに乱入襲撃、「ソルバルウの増える隠れキャラクター」として話題を呼んだ。以後、リブル・ラブル、ギャプラスと流れ歩き、パックランドでは進化変態してスペシャルパックマンとして、グロブダーでは音だけ(?)、源平討魔伝では真っ赤な姿となって参加している。一時は、「これが出なけりゃナムコのゲームじゃない」とまで言われた、超大物キャラクター。




スベラーズ図ニュームコ屋敷でニャームコたちをドアを使ってはねとばしたとき、床が短くてすぐ吹き抜け(?)に達してしまう場合は気絶しない。しかし、屋敷の中でただ1つ、あるタイプの左の一番下だけは、はねとばしてもブレーキがかかって飛び出さず、寸前で止まってしっかり気絶する。「すべり止めでも入ってるんじゃないか」という噂が立ったので「スベラーズ」と呼ぶ。

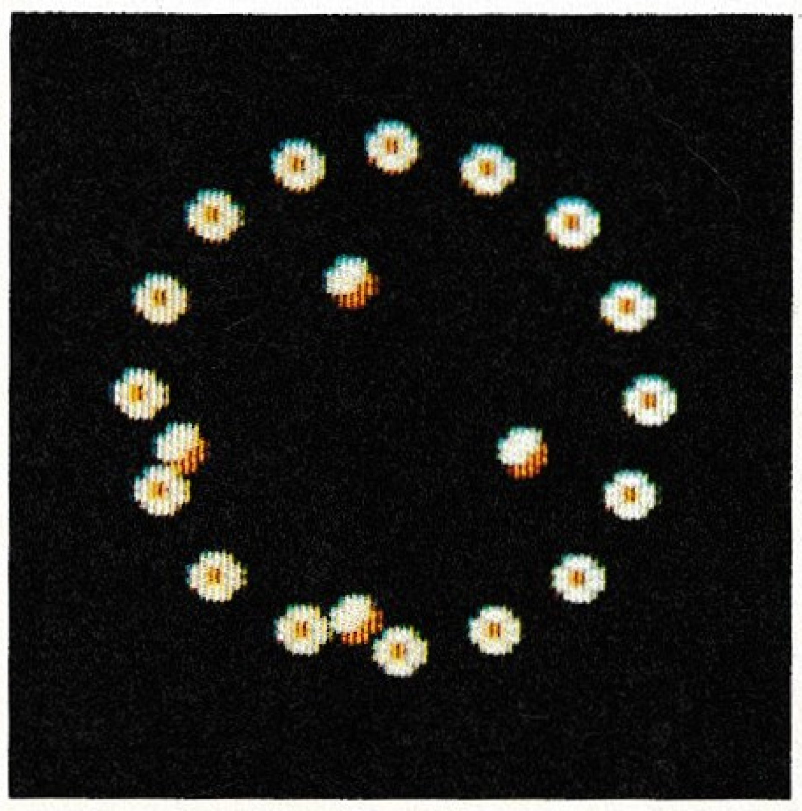
スペル【spell】キャラ名呪文。ドルアーガの塔・イシターの復活の魔術師たちが放つ呪文。いろいろな種類がある。

スポーツナムコ【Sports Namco】図スポーツ新聞。略称「スポナム」。発行元はスポーツナムコ新聞社。1985年3月5日付けで、「㈱ナムコ新機種発表!」という見出しで一打逆転の報道をして

以来、まったく音沙汰がないのが不気味である。でもそれは当たり前だ。スポーツナムコは単なる一打逆転の宣伝パンフレットにすぎないのだから。その後、編集スタッフはまとめてナムコットスポーツに引き抜かれたという噂あり。

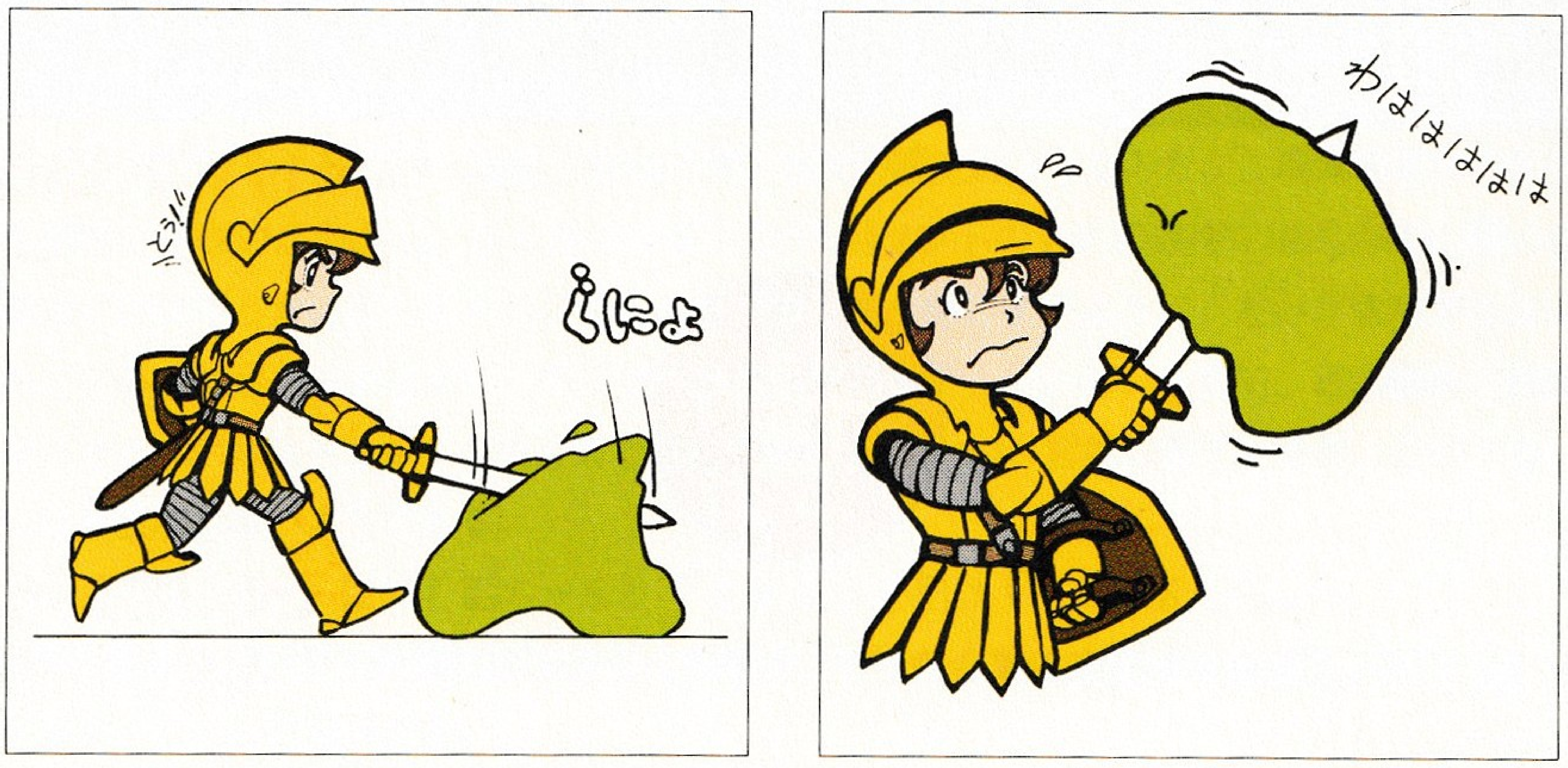
スポンサー【sponsor】图最近ではゲームメーカーが番組のスポンサーになることも珍しくなくなった。今やファミコン™用ゲームソフトのCFなどは、「伊東のハトヤ」や「サンケイ新聞」のCFよりも頻繁に見かけるのである。そこで、TVCMはわきに置いといて、それ以外の広告に目を向けてみよう。探してみると……ほらほら、ありました。鈴鹿サーキットのゴールポストに「namco」の文字が。ここって、レースが終わるときには必ず注目されるとこだから、かなりおねだん張るんでしょうね。ほらほら、まだありましたよ。後楽園球場の1塁側ジャンボスタンドに「namco」の文字が。ここって、ライト側への大ファールでも出ないと注目されないとこだから、かなりお値段お安いんでしょうね。

すみだがわだいはなび【隅田川大花火】現象名ゼビウスの、ガルザカート（→ザカート）は、炸裂するとき、「どーん」という音と「びーっ」という音が同時に鳴っている。さて、これが炸裂する寸前にブラスターを落とすとどうなるでしょう？　正解：「びーっ」音のチャンネルが、ブラスターの「ふぉーん」にとられて「どーん」音のみが鳴る。しかもおりよく、ガルザカートはその弾を大きく広げている。美しいではないか。このような異邦の地でこんな日本的なものにお目にかかれるとは。思わず「玉屋」「鍵屋」のかけ声をかけたくなるのは筆者だけではあるまい。戦闘に疲れたプレイヤーに、忘れかけた日本を呼びさまさせてくれる珠玉の1シーン。なお、地方によっては、「函館湾全国花火大会」などのローカル色豊かな催しになることがある。



スモークスクリーン【smoke screen】①图煙幕。マイカーは後ろに3ブロック分をいっきに出すことができる。レッドカーをその名のとおりケムに巻けるが、同時に燃料も消費するため、使い過ぎると墓穴を掘る。②名・キャラ名（S-S-）カイの扱うassistの呪文。レッド、アキンド系以外のナイトをケムに巻く煙幕を発する。効果は煙幕が画面上に見えている間だけ有効。シンボルは「煙幕」だが、「雨雲」に見える。

スライム【Slime】图十数年前、とあるおもちゃメーカーのだした奇妙な物体。「ぶよぶよねばねば冷たーい」が売り物のこの製品、店頭でデモってたので筆者もさわりに行ったが、2日間くらい手からにおい（それもすさまじい）が落ちなかったといういわくつきの代物……あれ、このスライムじ



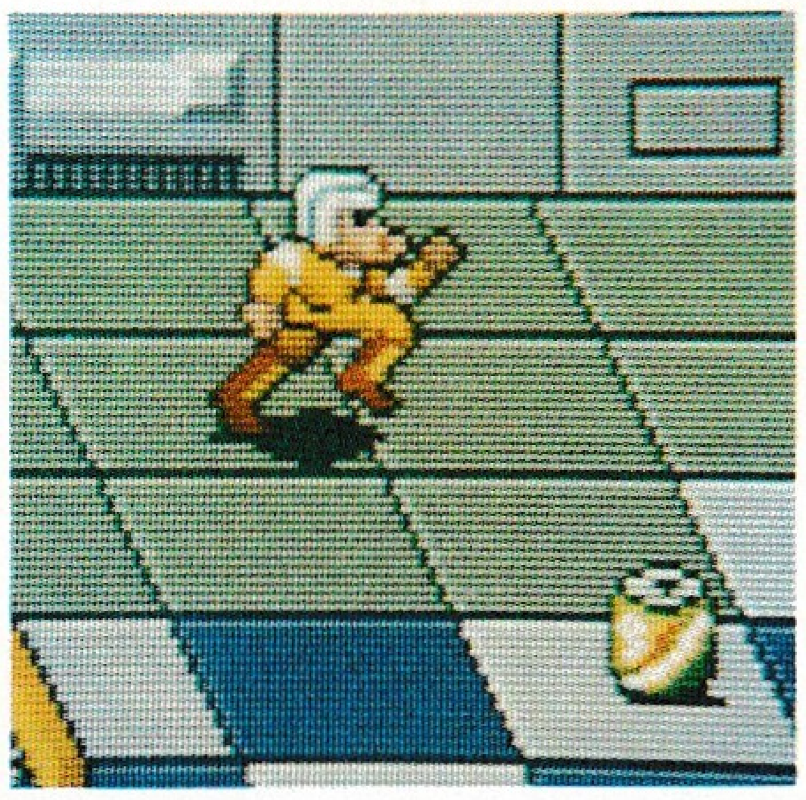
ゃなかったのか……。ドルアーガの塔で塔の中をぶよぶよしている物体。基本的な RPG（ロールプレイングゲーム）の展開では、スライムには刃物は効かないので焼き殺すしかないのだが、これは剣で斬って殺すことができる。

スリークッション【three cushion】[現象名]ボムビー、キューティ Q で、ボールがセーフティゲート回りで急激に方向を変え、ミスすること。初心者が陥りやすい。

スリープ【Sleep】[名]カイの扱う assist の呪文。スライムとウーズを眠らせて動きを止める。シンボルは「眠り顔」。

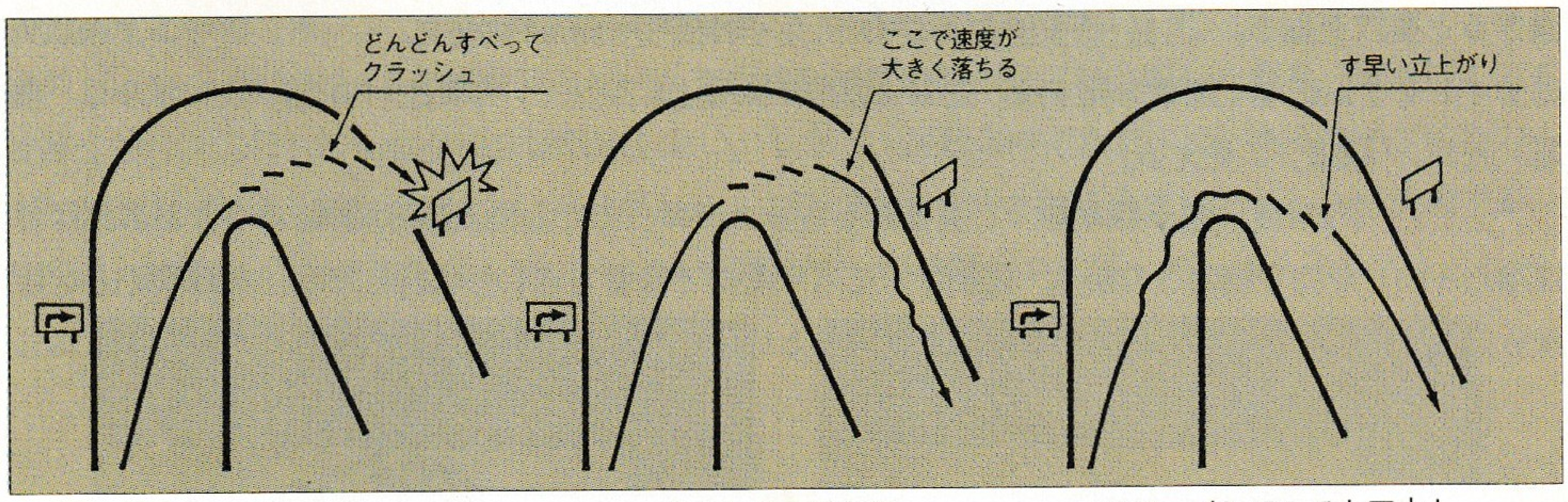
スリーミスせい【――制】【three miss――】[名]予備のプレイヤーキャラクターが全部いなくなったらゲームオーバーとなるゲームシステム。初期設定は３機（３匹、３人、…）であることが多いのでこの名があるが、これは初期設定が５機だったり、途中で１機増えたら「スリーミス」制とはならないことを積極的に肯定することをためらわないものではない。

スリップゾーン【slip zone】[名]メトロクロスの１区画。速度が落ちるので入らぬが吉。



すりぬける【すり抜ける】[動カ下一]ゲームキャラクターのアタリ判定がごく例外的になくなり、何も起きずに敵と接触・通過すること。パックマンにときどきすり抜けが起こることが明らかになっており、それを用いた面クリアパターンも確立している。

スローインファストアウト【slow in fast out】[テク名]いくら思い切りよく高速でコーナーに突っこんだとしても、その強い慣性力のためコントロールがきかなくなれば看板にぶつかってクラッシュである。また、かりにフルカウンターでもあてて立ち上がったとしても、コーナー出口での速度が低いのでは、その後の走りに差し支える。そこで、コーナーの入口ではやや低速にしておいて、コーナー内で加速し、高速でコーナーを立上がらなければならない。これがスローインファストアウトで、ポールポジションでも楽に体験できるテク。



自爆　　カウンターステア　　スローインファストアウト

せ

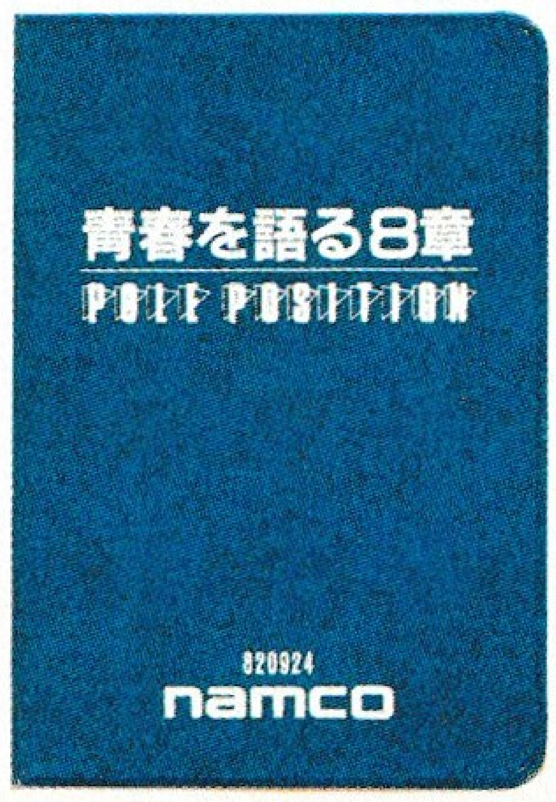
せい【生】[キャラ名]源平討魔伝の運命のつづらの中身。これが出た瞬間、人は天にも昇る気分になる、という。



せいしゅん【青春】

――のげきてきゆうぎ【―の激的遊戯】图ポールポジションの別称。

――をかたるはっしょう【―を語る８章】图ナムコ豆本シリーズ第２弾。レーシングテクから怪現象まで、ポールポジションにまつわる何やらよーわからんことが満載されている。



せいれきさんぜんさんじゅうはちねん【西暦3038年】图ボスコニアンの舞台。

せいれきせんきゅうひゃくはちじゅうにねんくがつにじゅうよっか【西暦1982年９月24日】图ポールポジションの誕生日。実際にはこれよりもっと前に出回っていた？

セーフティゲート【safety gate】キャラ名ボムビー、キューティＱのキャラクター。画面下左右部のサイドポケットのことで、初期状態ではブロックが１つ入っており、ポケットにボールが入っても一度だけはね返してくれる。このブロックは、ある特定のブロックを壊すことで復活する。

せつめいこまち【説明小町】ロボ名インフォメーションロボット。商品PRや情報提供に用いられる。両腕と胴・頭が動き、身振りと、付属TVモニター、音声で説明を行う。「小町」というだけあって、スマートな女性のイメージ。ただし顔はない。顔には好みの差がありますからね。ナムコ本社にもこの説明小町がいて、受付嬢をやっている。



せったいファミスタ【接待――】【―― Famista】图企業間交流の一環でファミスタの他流試合を行うのが、お手軽で安上がりな接待としてもてはやされている。

ゼッサンハツバイチュー接尾？意味不明。古代の呪文のようなのだが、現代の考古学をもってしても解読できない。しかし、多くのファミコン™用ソフトのCFの最後に接尾辞的に用いる、という用法だけは明らかになっており、そこから「ガッポシ稼げますように」という意味ではないか、とされている。蛇足ではあるが、この「ゼッサンハツバイチュー」という文句、日本語の「絶賛発売中（ぜっさん-はつばい-ちゅう：大人気で売れてますよ)」という言葉に似ているが、この２者、発音以外には共通点はないようである。

ゼットはちじゅう【Z80】图ちゃんと「Ｚ８０（ゼットはちまる）」を引け！　この素人くん!!

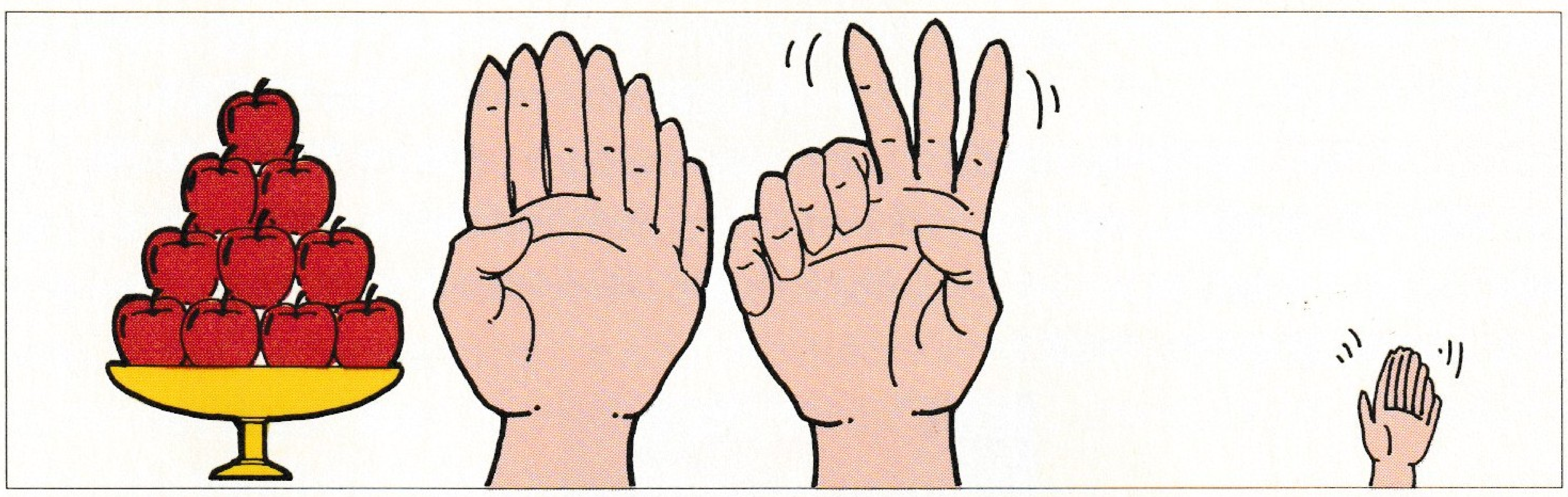
ゼットはちまる【Z80】图某石油会社の御曹子、ザイログ社の８ビットCPU。この一種、Z80Aはビデオゲームへの応用例が多い。

ゼットはちまるまるまる【Z8000】图ちゃんと「Z8000」を引け！　このタコちゃんめ!!

ゼットはっせん【Z8000】图ザイログ社の16ビットCPU。ポールポジションの７つの脳みそのうちの２つ。

ゼビ【Xevi】

——ご【——語】图最近ロシア文字が流行のようで、「аБВДГ…」などと書かれたトレーナーやサスペンダーをときおり見かける。以前ロシア語を習っていた関係もあり、ちょっと興味をひかれたりするのだ。今の「аБВДГ…」はロシア語のアルファベットで、見かけない文字もいろいろと含まれているおもしろさもあって、使われているのだろう。それはそれで微笑ましいものなのだが……。先日、同じくロシア文字の入ったブルゾンを着て歩いている方を見つけたのだが、そこに書かれていたのがなんと「фашизм」。着ている方はおもしろい文字がたくさんあって楽しいのであろうが、この「фашизм」、英語の「fascism」と同じ、つまり「ファシズム」と書かれていたんですねぇ。その下に入っていた「Это город（これが国家だ）」という文とあいまって、とっても「極右」のにおいがしたのでした。これを見たロシア人はきっと怒り狂うことでしょう。また、アメリカあたりでも「エキゾチックな字」として漢字が使われているのだが、Tシャツにでかでかとプリントされた文字が、なんと「馬」。トメ、ハネ、点などがあって楽しいのだろうが、金髪碧眼のアメリカンが「馬」Tシャツというのはちとミスマッチではなかろうか？　結論として、意味を知らずに外来語を身にまとうのはちと避けたいな、ということになるのでした。しかしこうなると、ロシア文字の次は何か？　手近なところでハングル、とか渋めのサンスクリット語とかいろいろあるだろうが、やはりアラビア文字が有力ではないだろうか。有名だし、右から左だし、どこまで１文字なんだかわかんないし……そしてその次が「ゼビ語」だろう。さてゼビ語とは、惑星ゼビウスの公用語、ということになる。数字体系は16進数。ここの人間(?)、じつは８本ずつ指があったのではないか？

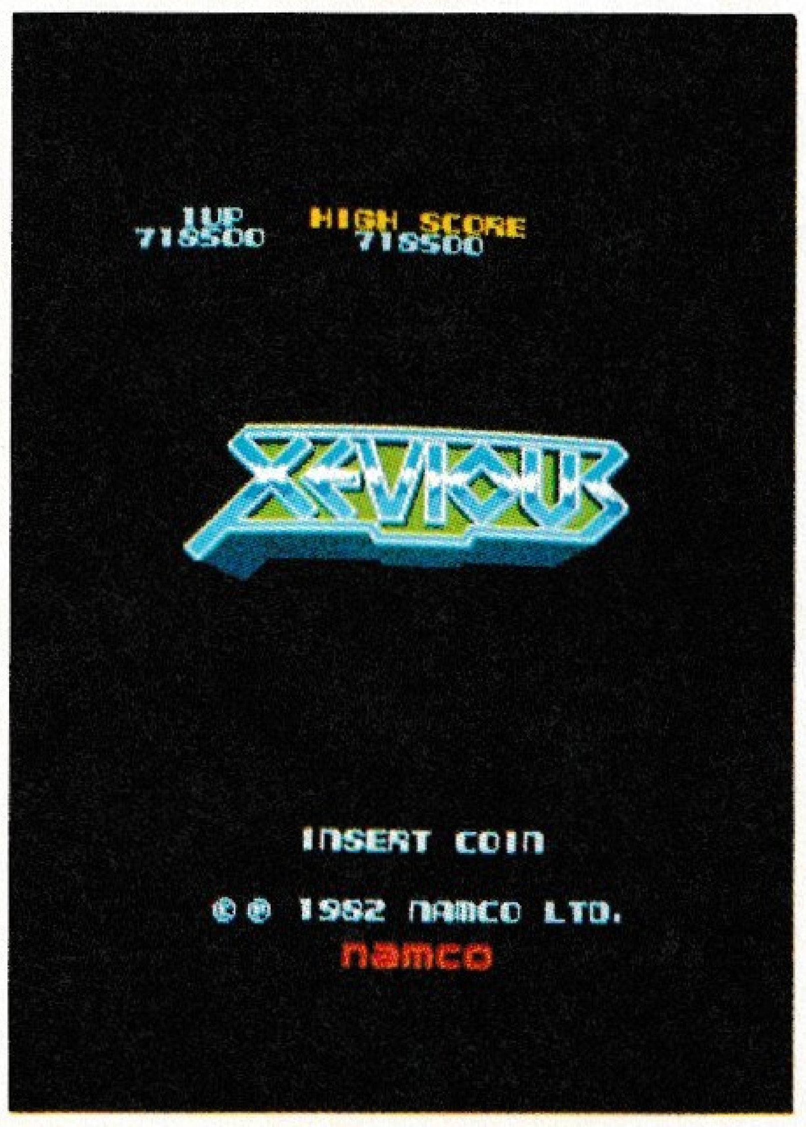


——すうじ【——数字】图ゼビ語の欄に記述されているとおり、16進法で、重みを利用した表記になっている。数字にはアンダーラインをひく。

——ぼん【——本】图正式名称「ゼビウス・1,000万点の解法」。あくまで有料。ビデオゲームファンジン界の一大ベストセラー。とにかくすごい。どうすごいかというと、元YMOの細野晴臣氏やSASの桑田佳祐氏も読んでいたあたりがすごい。裏付けはないけど。

——メカ【——mecha】图ゼビウスのキャラクターの総称。

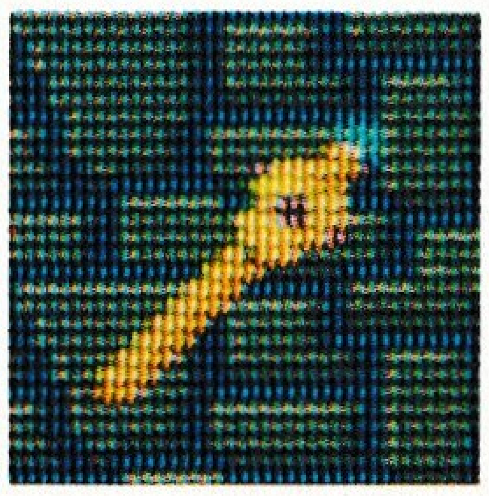
ゼビウス【Xevious】①図ゼビ語。ゼビ（Xevi）が「4」で、「ゼビウス」は4番目の星のこと。②惑星の名。③ビデオ名1982年製作、翌年発売とあいなったビデオゲーム。その画面の美しさと圧倒的なキャラクター群、予想もつかせぬ奥の深さが人気を呼び、一躍ベストセラーになる。そのあおりで製作者遠藤雅伸氏も雑誌、テレビと各種メディアに登場、時の人となった。



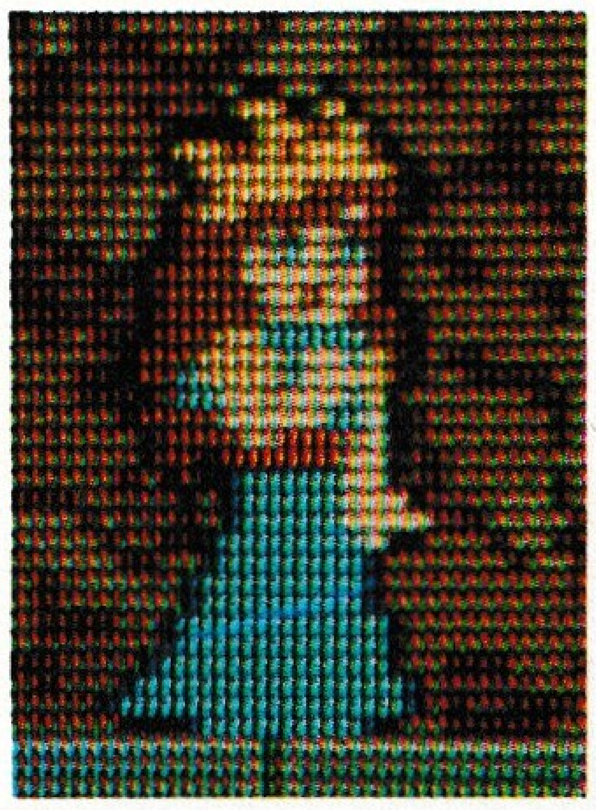


——うち【一撃ち】テク名以前、ギャラガ撃ちというテクがあったが、その発展形。ザッパーをひたすらに撃ちまくる一方でブラスターもしっかり落とす、というもの。

セプター【scepter】キャラ名ドラゴンバスターのアイテム。セリアを助けることができる。スーパーソードと共存できない。「scepter」は「笏」のこと。もちろん「サンダーセプター」とは関係ない。



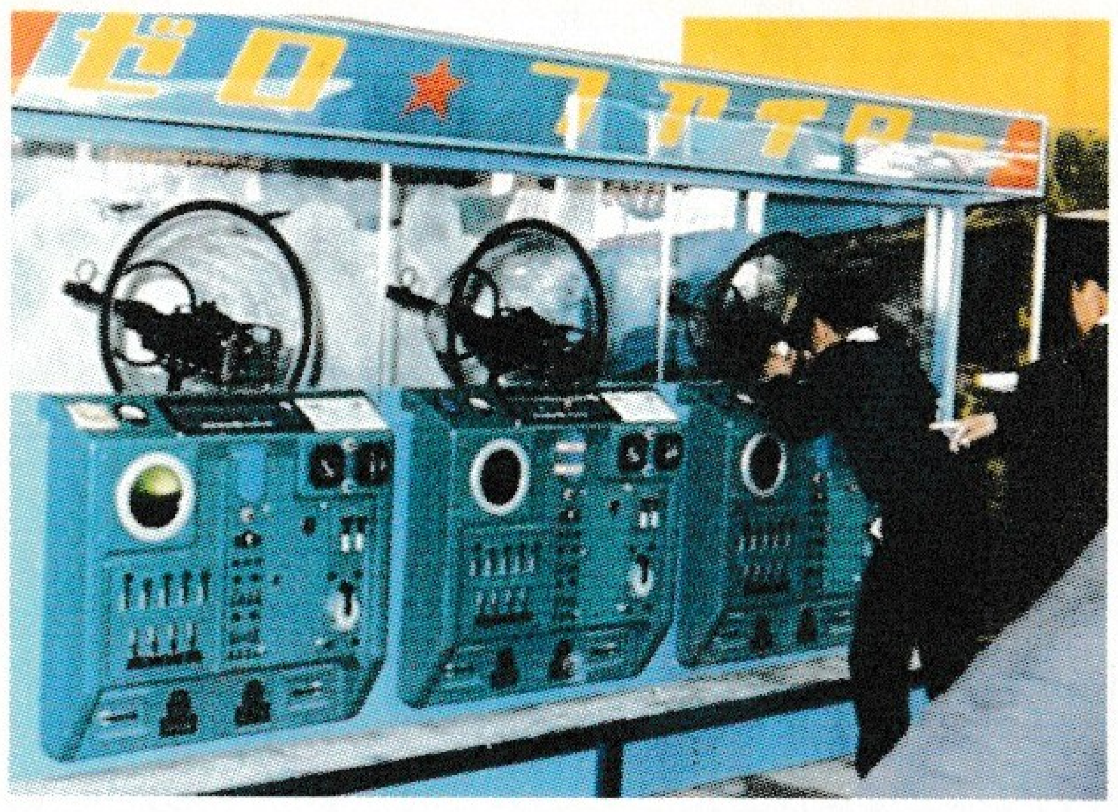
セリア【Celia】キャラ名ローレンス王家第2王女。16歳。優しい美少女。ミニスカートなども好む。





ゼロゼロ【00】図「0」と「00」は親の目である。「00」は目に似ているから、「0」は、かつての無敵のディーラー、ミネソタ=ファッツが片目だったからである。……ウソはこのくらいにしておこう。ときどきゲーセンで「やったぁ、ン十万点!!」という光景を見かけるが、ゲームを処理するコンピュータにとっては、じつはン万点しか取ってないのである。これはどういうことだろう？　ゲームスタート直後のスコア表示が「0」でなく「00」であることに、その答えは隠れている。

ゼロファイター【Zero Fighter】エレ名「Zero」が「0」で「Fighter」が「戦闘機」つまり「零戦」。1968年のエレメカ。ペリスコープ、バルジ大作戦の親戚。ペリスコープが海、バルジ大作戦が陸なら、ゼロファイターは空である。遠くに見える戦闘機を機銃で撃つ。



せんしゃ【戦車】キャラ名スカイキッドのキャラクター。前方に弾を撃つ。

せんすいかん【潜水艦】キャラ名スカイキッドのキャラクター。海上を飛んでいると、やにわに浮上してきて、また「ずぶぶ」と沈んでいく。攻撃能力はない。

ぜんていじょうけん【前提条件】図ものごとをなすうえで、疑いを入れない公理として了解しなければならない条件。ⓘ基本的に、自機と敵機がぶつかったら自機が負けなくてはいけない。ⓘⓘレーシングゲームでは、スタート前にいくらアクセルをふかしても車を前進させてはならない。ⓘⓘⓘこんな攻撃をしてはならない。ⓘⓥ関係ないが、「美味しんぼ」（雁屋哲/花咲アキラ・小学館「週刊ビッグコミック・スピリッツ」連載）の登場人物は、全員味のわかる人でなければいけない。

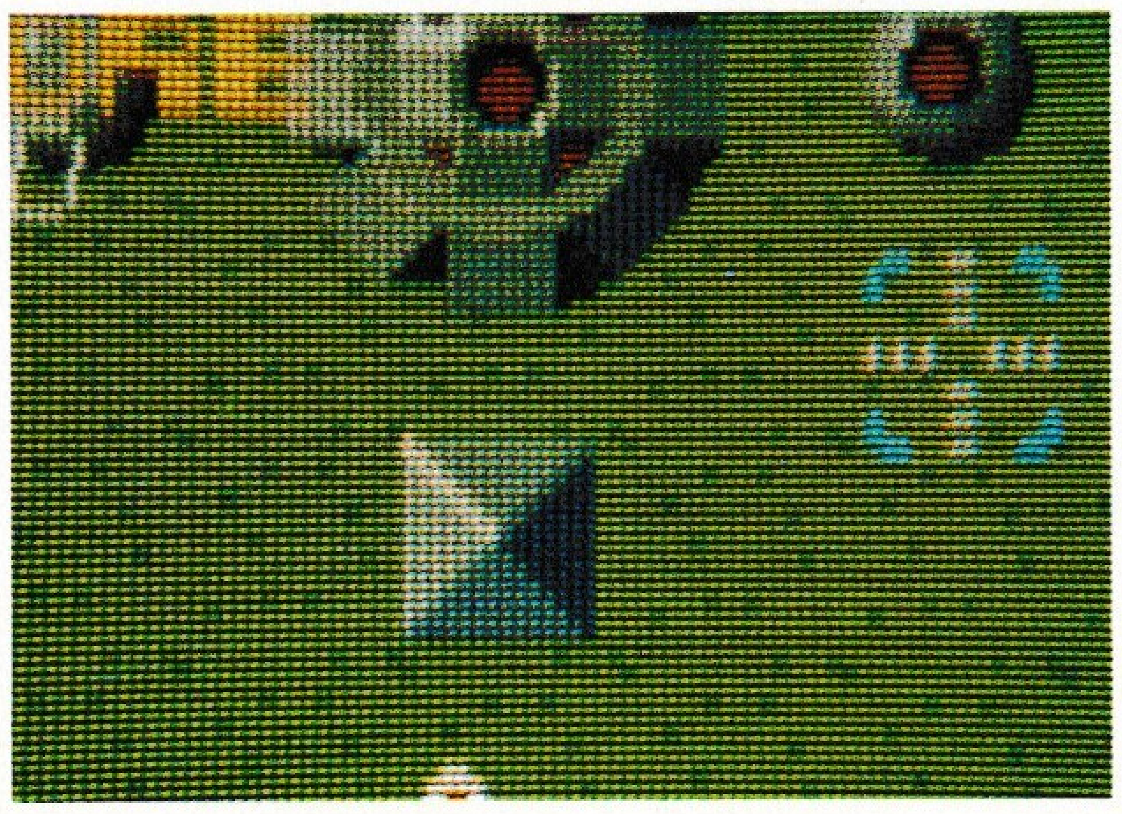
「両者を食べ比べてみてください」

「うん、こっちが美味い」

「私もこっちだ」

「……（そっちは養殖ものなのに……）」

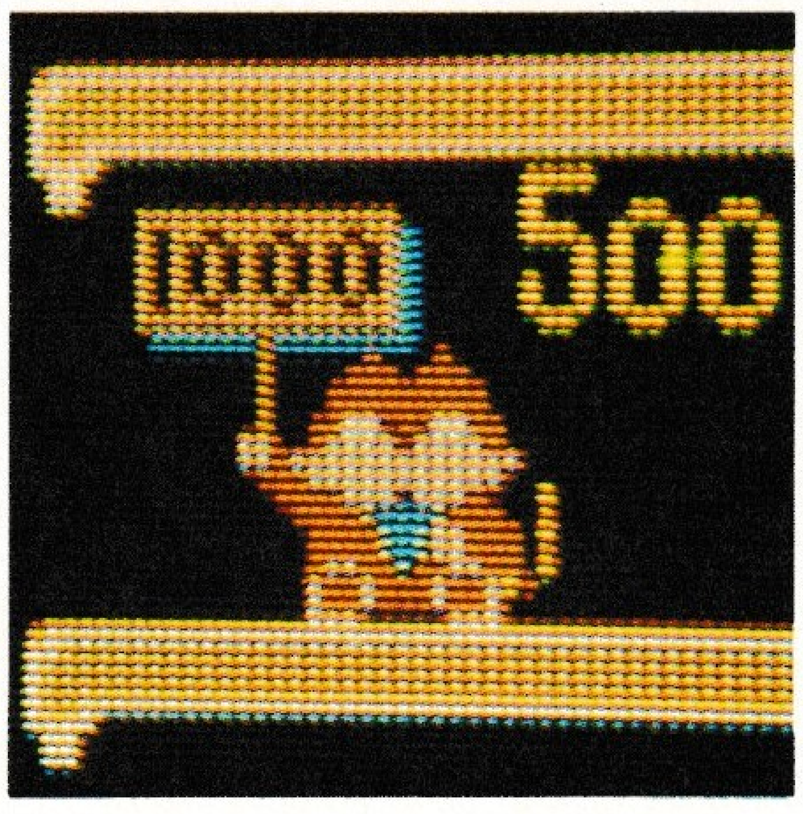
せんてひっしょうだざまあみろこうげき【先手必勝だざまあみろ攻撃】現象名ゼビウスの画面は、最上部にスコアが表示されていて、ブラスターの照準はそこには当てられない。しかし、そこにも地形マップは書きこまれ、地上物も出現する。だから、地上物はソルバルウに対し、いつも先制攻撃権を有する。せっかくプレイヤーが13手必勝読み(!?)をして攻撃に備えていても、これがあるため、いつもソルバルウのほうが不利となる。



◀撃つぞー

◀げげっ

せんてんかんばん【1000点看板】キャラ名マッピーで、ターゲットの陰にニャームコが隠れているとき、そのターゲットをとると、そこでおすわりしていたニャームコが、「1000」と書かれた看板（プラカード）を出す。



せんとうき【戦闘機】[キャラ名]スカイキッドのキャラクター。画面左右からどんどんわいて出てくる。機銃を装備している。操縦するグリーンクロウズの熟練度により、高速で飛んできたり、宙返りして後を取ろうとしたり、雲の中で静止して（！）、突然飛び出してきたり、とさまざま。

せんぷうきゃく【旋風脚】①[名]ワンダーモモの、シャアモンの得意技。倒立し、足を回転させて攻撃する。過日「すごい技ですねぇ」とインタビューしてみたところ、「景清の下で修業したたまものです」と言っていた。旋風脚のルーツは、やはり旋風剣にあるらしい。②[声]シャアモンが旋風脚を繰り出すときは、こう喋る。

せんぷうけん【旋風剣】[名]源平討魔伝に登場するアイテム。大型の景清が巻物（旋風剣アイテム）を取ると、「必殺、旋風剣！　いやぁ〰〰」のかけ声とともに景清の腕がぐるぐると回り出す。ただそれだけなのにやたらと強くなるのはどういうわけか。強いのはいいが、「自然でリアルな動き」が身上のゲームなのに、ここだけギャグになってしまって趣に欠ける。

ぜんめんバシシ【全面――】【――bashishi】[現象名]ときたま、突如として奇跡が起こったときのように全面がバシシされてしまうことがある。そのシーズンは難なくクリアできるが、奇跡とちがって植物にもバシシの魔力が及ぶため、せっかく種からせっせと育てたお花畑があっさり消滅してしまう。





せんろっぴゃくてん【1600点】[名]①パワーエサを食ってモンスターを４匹食べると1600点。②ゴエイを２匹連れたボスギャラガを撃つと1600点。③パワードアでミューキーズを５匹連れ去ると1600点。……などなど、ビデオゲームと1600点の間にはなかなか縁深いものがあり、オールドファンは今でも1600点と聞くとちょっと心ときめく。

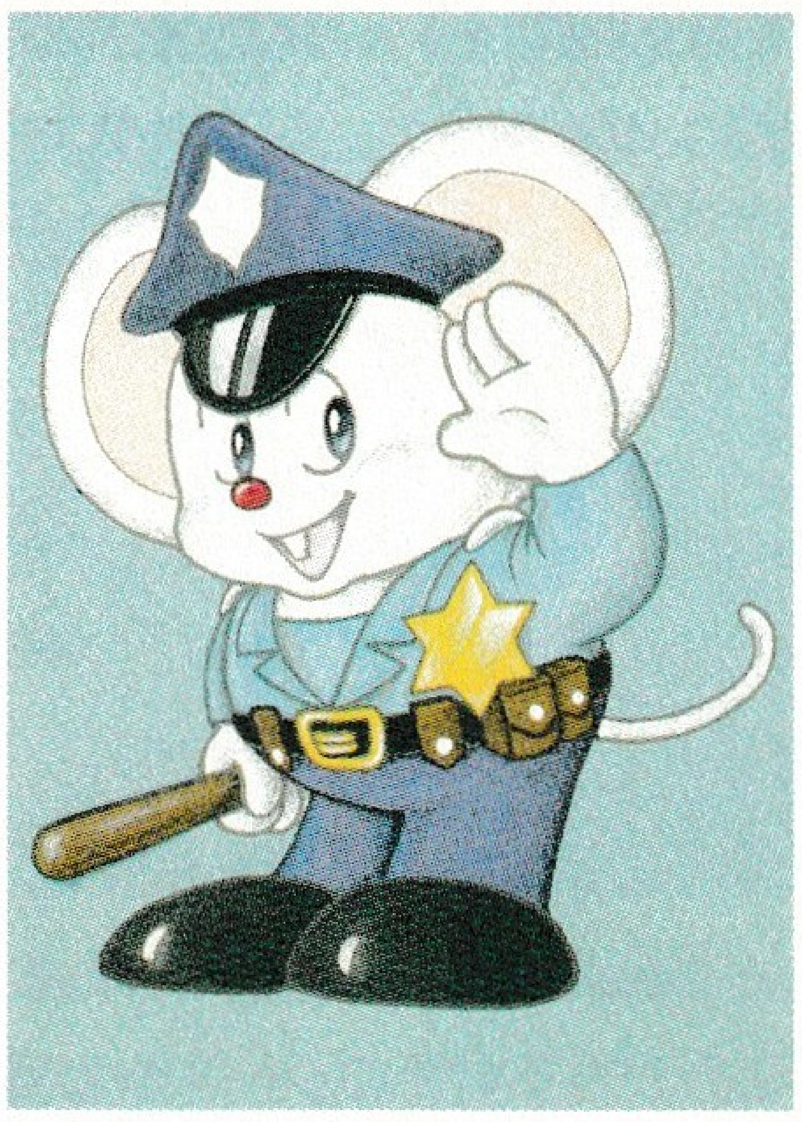
そ

ぞうさん[現象名]動かすキャラクターの数が増えるなど、CPU の負担が増えて、キャラクターの動きが遅くなること。ナムコの開発用語。他に、CPUのジョブの程度を連想させる形容詞「重い」、有名なゲームの名をとった「マリブラ効果」などが同様の意味に用いられる。

ソーサー【saucer】[キャラ名]→クレイ

ソーサラー【sorcerer】[キャラ名]ドルアーガの塔で、ファイヤーエレメントをつくる魔法の使い手。緑色。また、イシターの復活でポイズン攻撃をかける魔法の使い手。灰色。

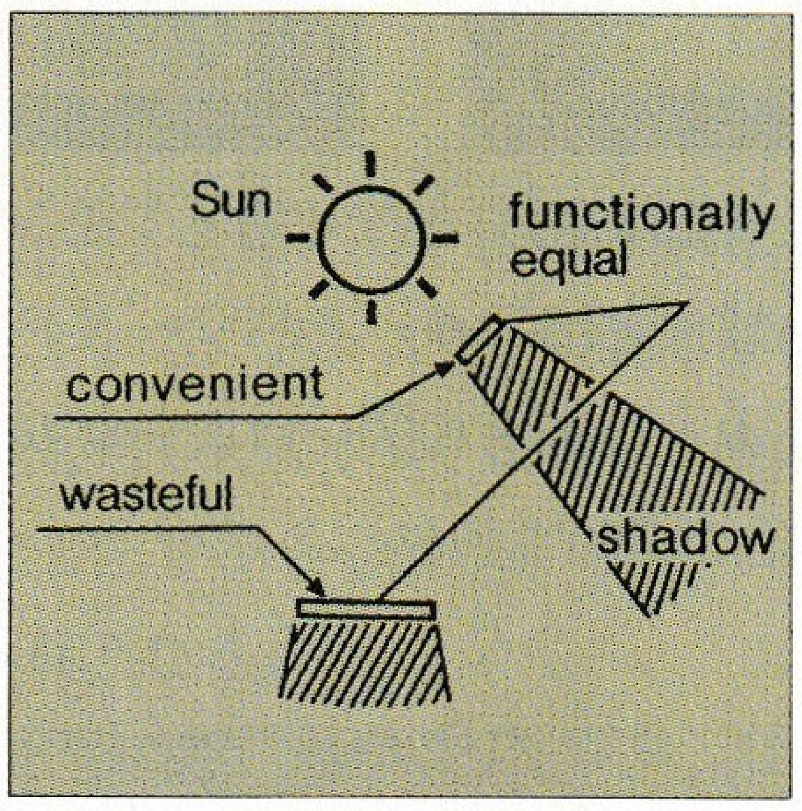
ソースキャラクター【source character】图「ソース」は「元」のこと、よってソースキャラクターとは元絵のこと。これからドットキャラクターを起こしていく。



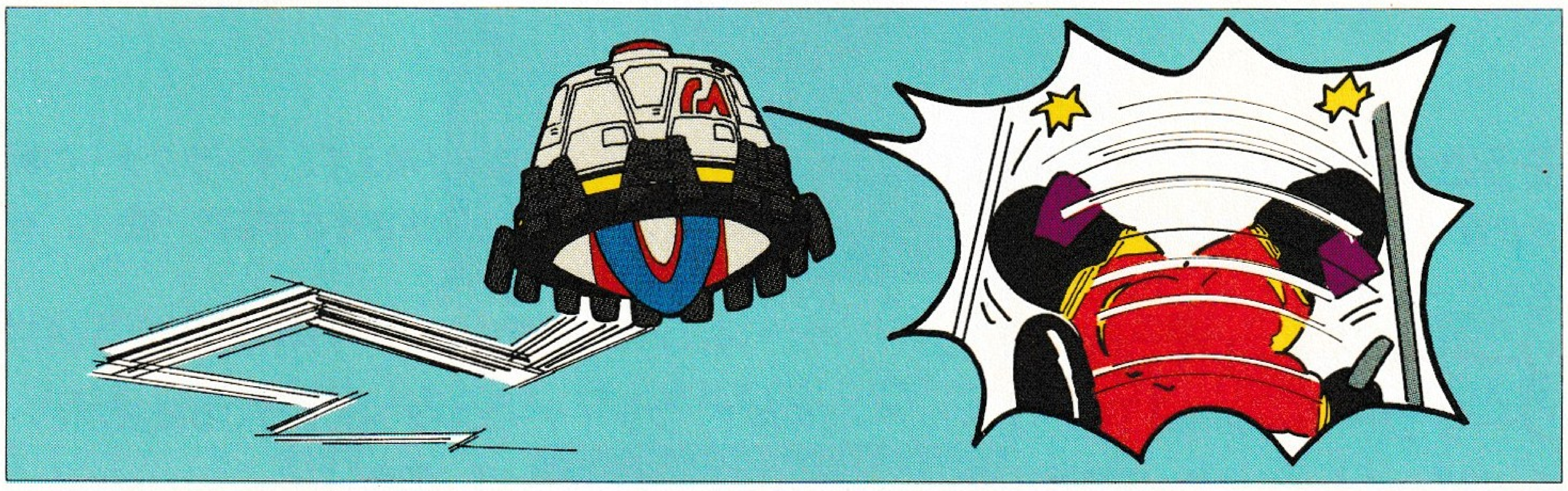
◀ソースキャラクターの一例である。

ソードバリア【Sword Barrier】图カイが扱うprotectの呪文。ナイトの剣による攻撃に対するバリアを張る。青い。汎用バリアであるプロテクションと併用できる。シンボルは「剣」。

ソーラーベース【solar base】キャラ名モトスのキャラクターで、太陽エネルギーをとりこみ、地球に供給する装置。一番有効に作動するように、太陽の周回軌道を回っていたが、スペースビーの進攻によって宇宙のあちこちに飛び散ってしまう。飛び散ってあの大きさなのだから、もともとのソーラーベースはかなり大きいものであったろうと想像はつく。しかし、「そんなでかいもん作らずとも、もっと太陽のそばに置けるものを開発すれば、より効率がよかっただろうに」と考えてしまうのは筆者だけではないはずだ。



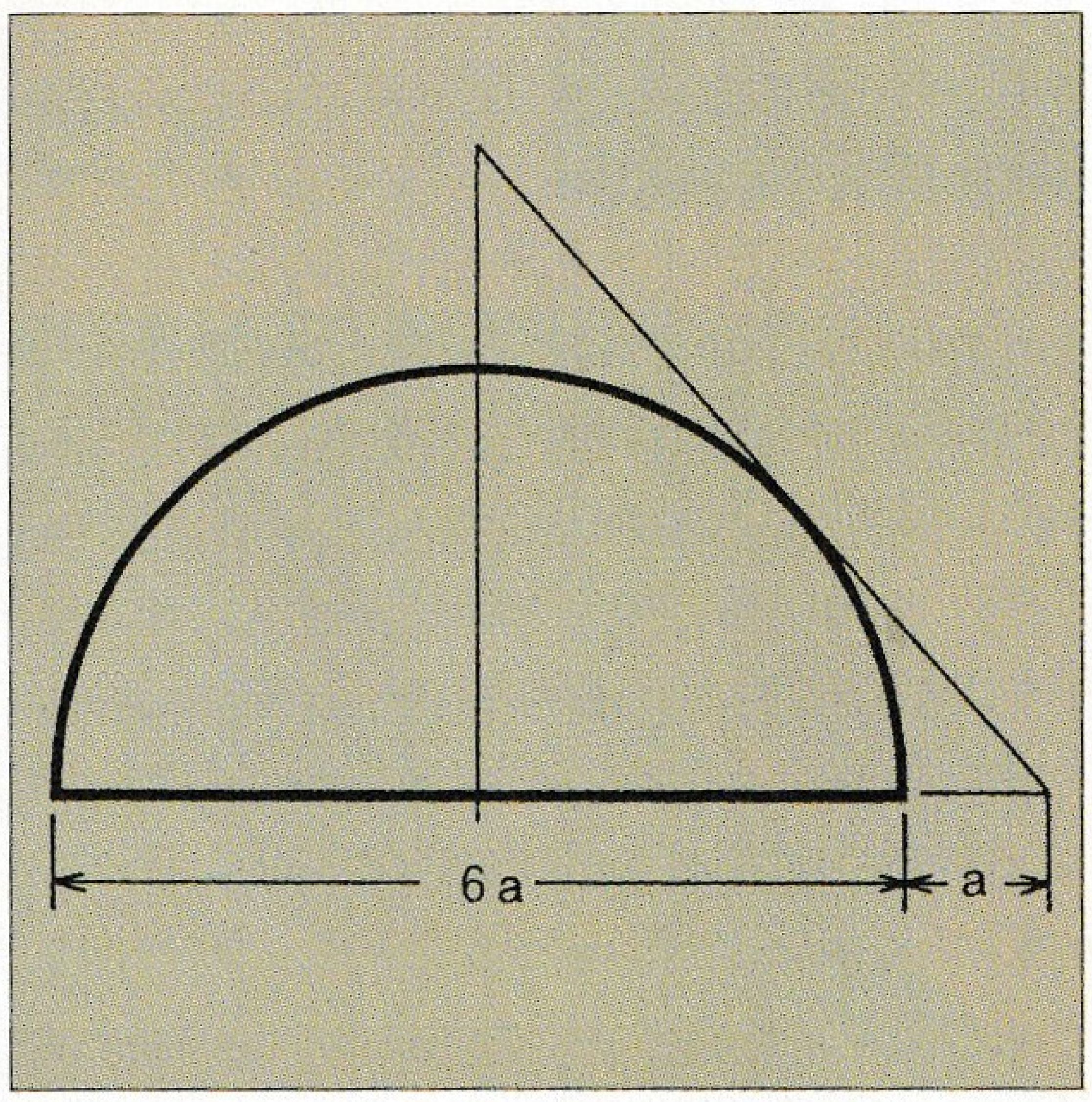
ゾシー【zoshi】①图ゼビ語。死。②キャラ名有人機。無慣性飛行が可能で、執拗にソルバルウを追い回し、エリア13ではバックアタックもやってのける。しかし、中の乗員は大丈夫なんだろうか。

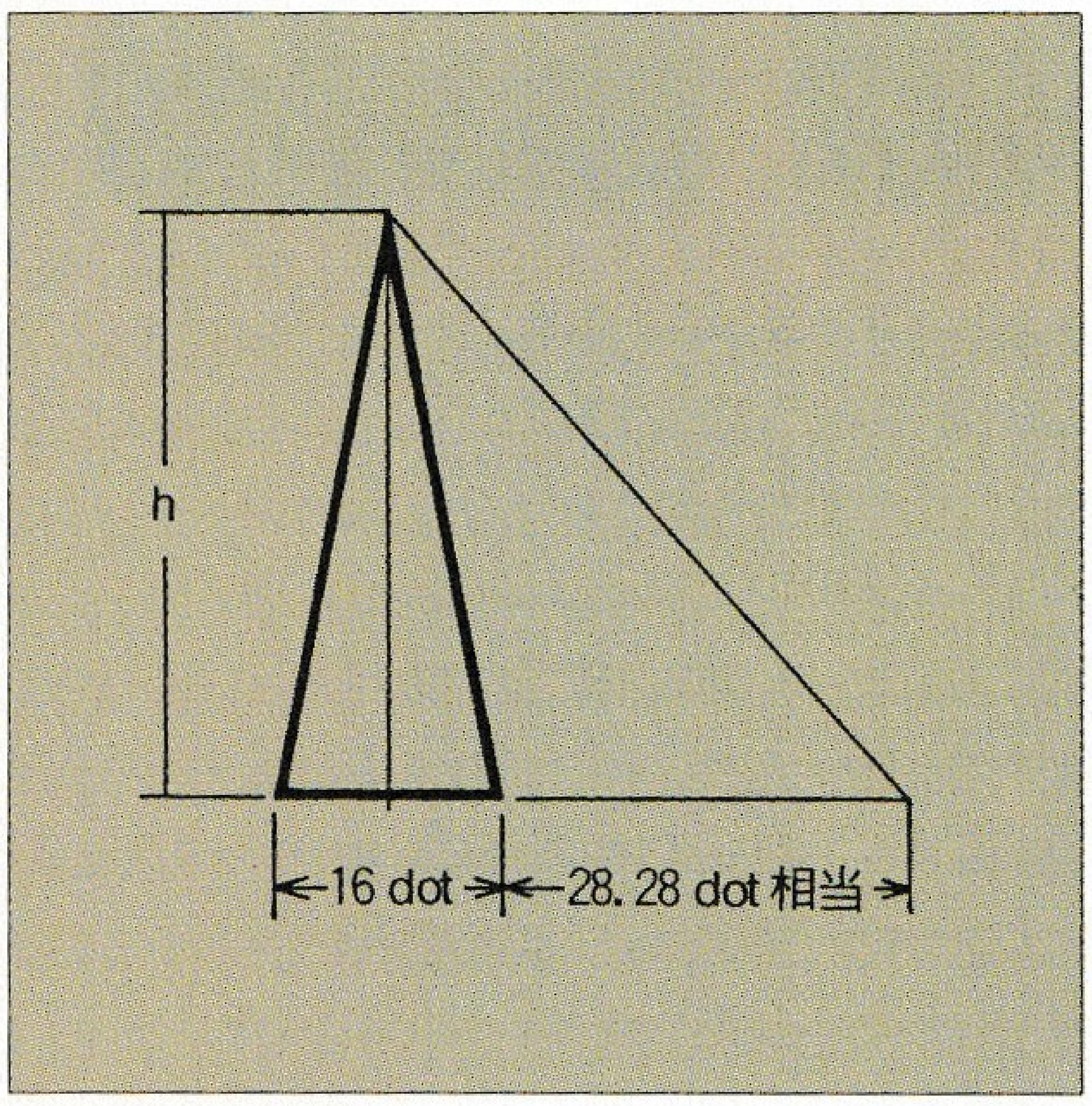


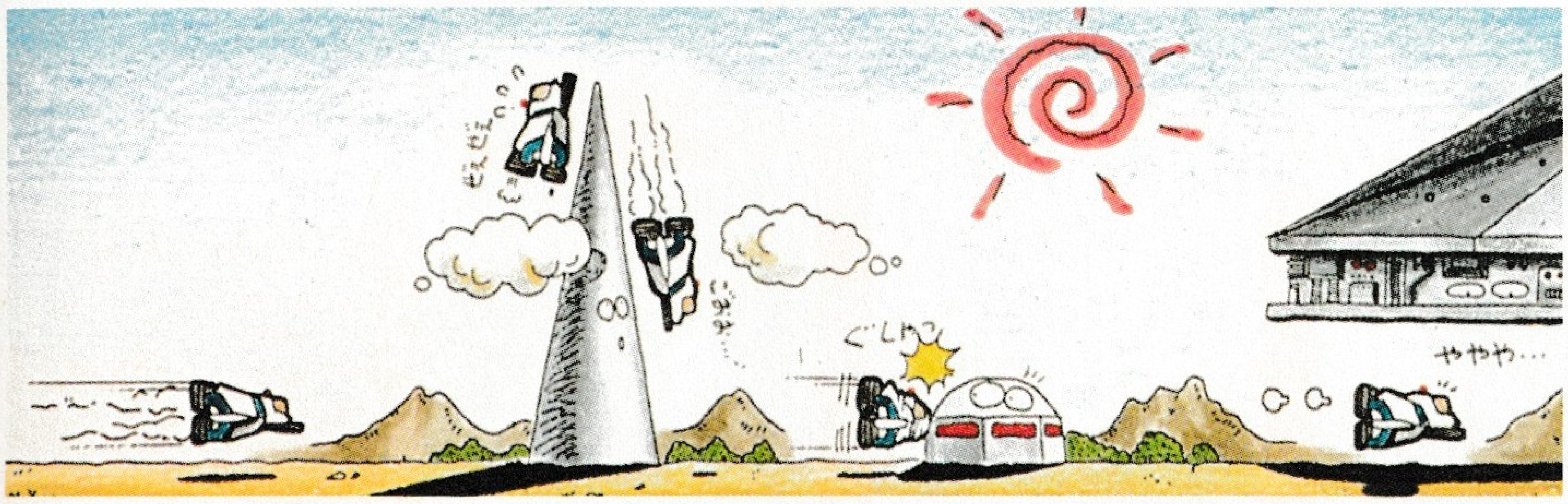
ソドム【sodom】キャラ名サンダーセプター/Ⅱに登場するバトルシップ。砲塔を引き連れ、集団でやって来ることが多い。オレンジ色のでかい弾を撃ってくる。砲塔をすべて破壊しないと倒せない。ストッパーと呼ぶこともある。聖書によれば、「Sodom」は、死海南部にあったパレスチナの古都で、罪悪の科によって神に滅ぼされた、という。そこより派生して、罪悪・堕落の場所を「Sodom」という。(→ゴモラ)

ソル【sol】①图ゼビ語。太陽。②キャラ名隠れキャラクター。地下にメモリとして埋めこまれたもので、そこにブラスターを落とすとにょきにょきと現れる。さて、ソルバルウは出現したソルの上を

ひらーりと飛んで行くが、はたして本当にそうなるだろうか。ここで確かめてみたい。まず各種資料によって確認され、かつ動かしがたい以下の仮定をたてる。ⓘログラムは完全半球である。ⓘⓘアンドアジェネシスは直径8,500mで6スプライト、96ドットとする。ⓘⓘⓘソルバルウは高度を保持して水平飛行をする。すなわちブラスターも水平投射運動に等しく、初速度の鉛直成分は0である。しかるのち、ソルバルウの弾着時間を測る。手元の実例では0″69、0″68、0″67、0″61、0″55、0″68という結果が出た。これを丸めて0″65とする。弾着時間がわかれば、高度は$h=\frac{1}{2}gt^2$で求められる。g＝9.8m／sec^2、t＝0.65 secを代入してh＝2,070…≒2.1mを得る。(なるほど道理でソルバルウの影が見えないと思ったらこんな低空飛行だったのか)。さて次に、半球体のログラムから太陽高度を割り出す。ログラムのドットパターンから、ログラム本体：影＝6：1となった。これを絵に投影し、影の先端から円弧に接線をひき、底辺・斜辺の正接(tan)をとり、これをtan^{-1}に作用させる(参考図)。これにより太陽高度≒48.4°を得る。これをもとに、ソルの高さを求める。計算上、ソルの先端は十分に鋭利であるとする。仮定からアンドアジェネシスは96ドット、また、ソルは16ドット、影は20・$\sqrt{2}$＝28.28ドット相当。これから参考図を作成し、hを求めるとh＝41ドット相当。さらに仮定から、アンドアジェネシスは96ドットで8,500mだからソルの高さは$8,500\times\frac{41}{96}=3,630$m。よって比較するまでもなくソルの先端のほうがソルバルウの飛行高度より高く、ソルバルウがソルの上を飛ぶビデオゲームの展開は、じつはこれ真っ赤なうそっぱちであることがわかる。――と筆者はこういう結論を得たが、人それぞれの考え方でいろいろな展開になることが予想されるので、皆さんも一度やられてみてはいかがだろうか。(こんなとき、物理の心得があると便利ですね。勉強もしっかりやりましょう)







ソルバク【zolvak】①名ゼビ語。窓②キャラ名ゼビウス軍のレーダー。これを破壊すると、大局的に攻撃がやわらぐ、ということである。

ソルバルウ【solvalou】①名「バルウ」が「鳥」で、「ソルバルウ」は「太陽の鳥」というゼビ語。②キャラ名ゼビウスのマイシップ。資料によれば、全長9.8m、全高3.5m、全幅6.7m、重量18.5t、最高速度M3.4、航続距離60,000km。一般には60,000pts.ごと、9,960,000pts.以降は、ゼビメカ1個破壊ごとに増える。さてこのソルバルウ、開発時にはとくに名前はなかった。製作も押し詰まり、いざ命名というわけでスタッフを集めて会議を開いたものの、みんなほとんど徹夜で名前なんて出てく

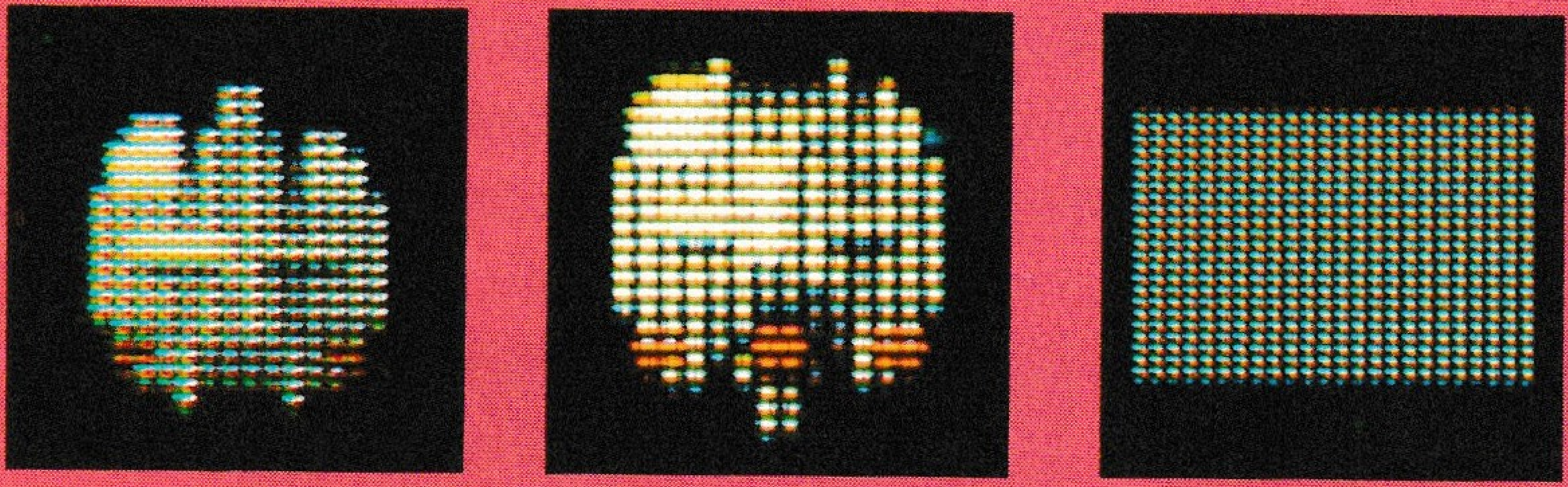
くるもんじゃない。われらがソルバルウなど、「どうしようか～『グロブダー』にしようか～？」「あ～いい、いい、それでいいよ～」と、一時は「グロブダー」になりかけたのである。ソルバルウが「ソルバルウ」というカッコよい名前を付けてもらえたのは、ひとえに最後まで「『グロブダー』なんてヘンな名前じゃやだ！」とがんばった、良識ある人物がただ１人いたからにほかならない。

そ

ソルバ

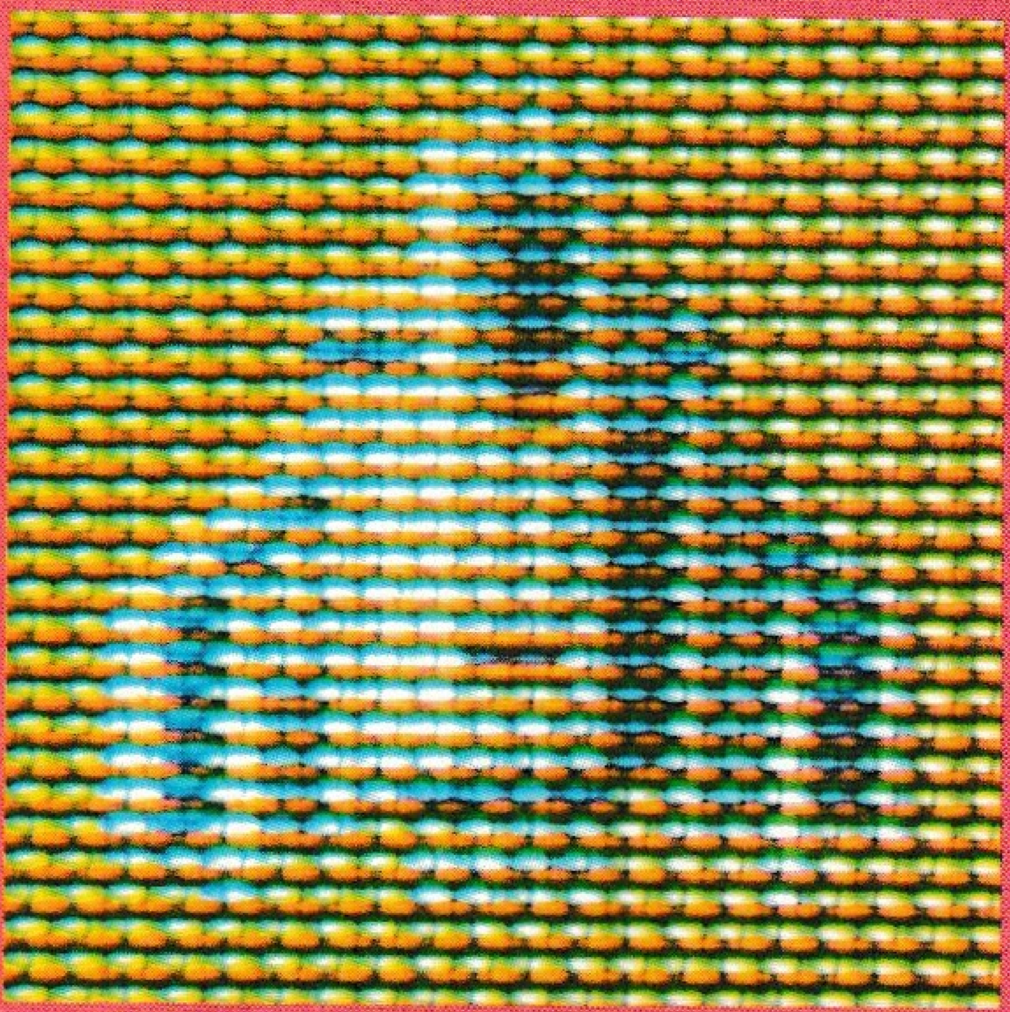
▶左から、ソルバク、ジアラ、戦車（スーパーゼビウス）





◀左から、おなかを見せたタルケン、普通のタルケン、バキュラ

メカキャ



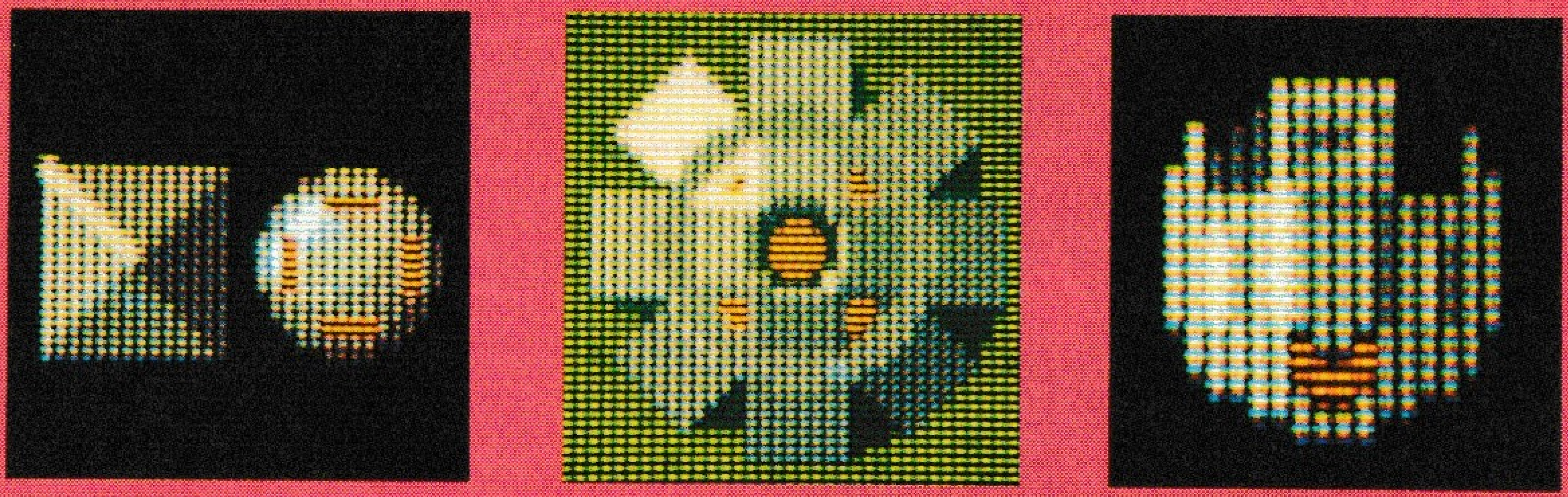
◀われらがソルバルウ（拡大）



◀左から、カビ、ログラム、ガルバーラの台。バーラを乗せれば元の姿になる。

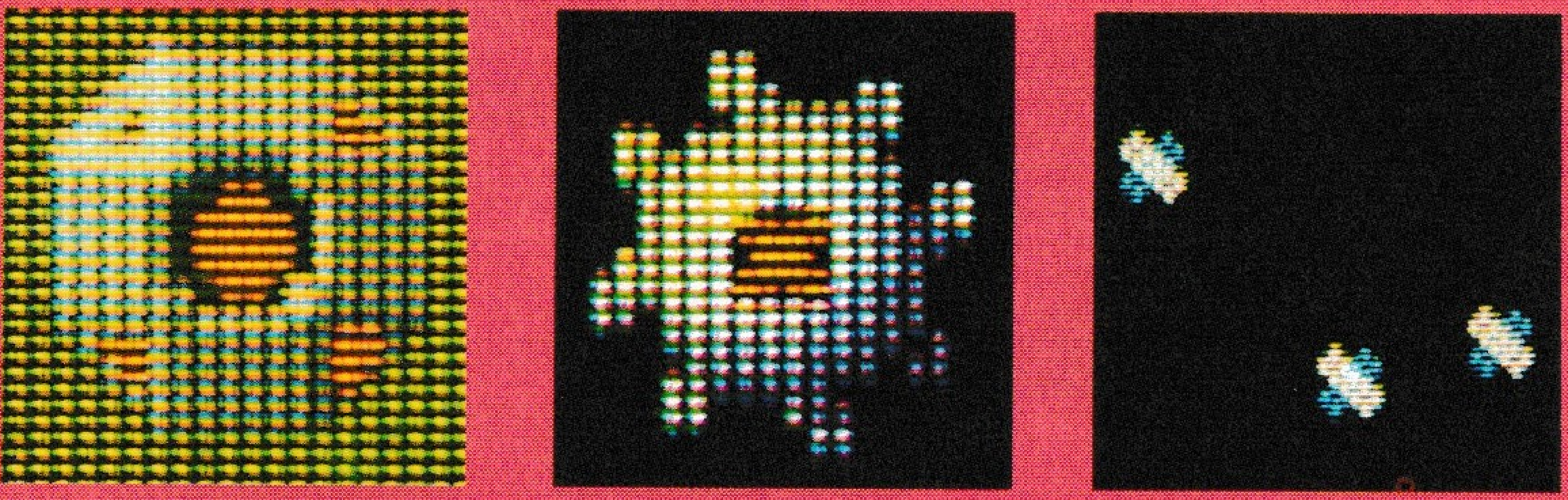
▶左から、ザカート、グロブダー、ガルザカート





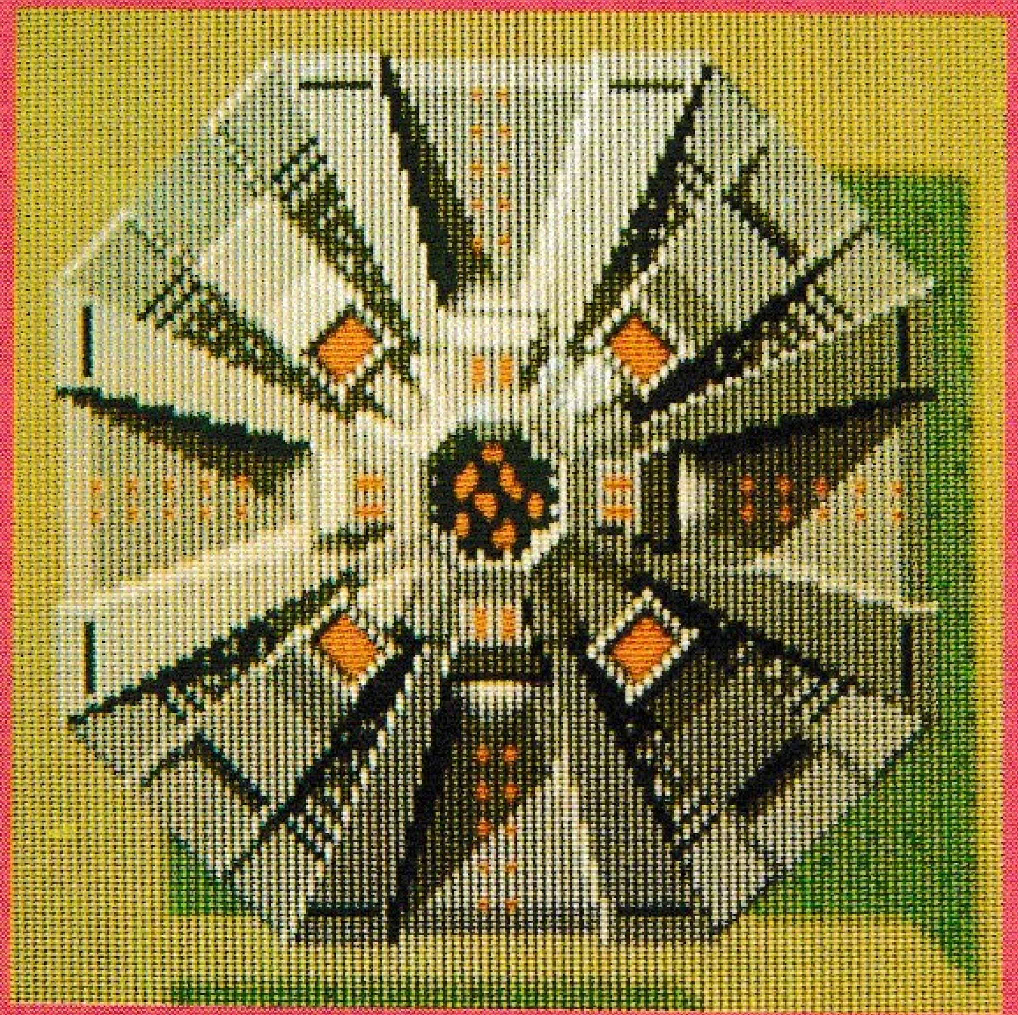
◀左から、バーラとログラム、ガルデロータ、テラジ

▶左から、デロータ、ゾシー、ギドスパリオ

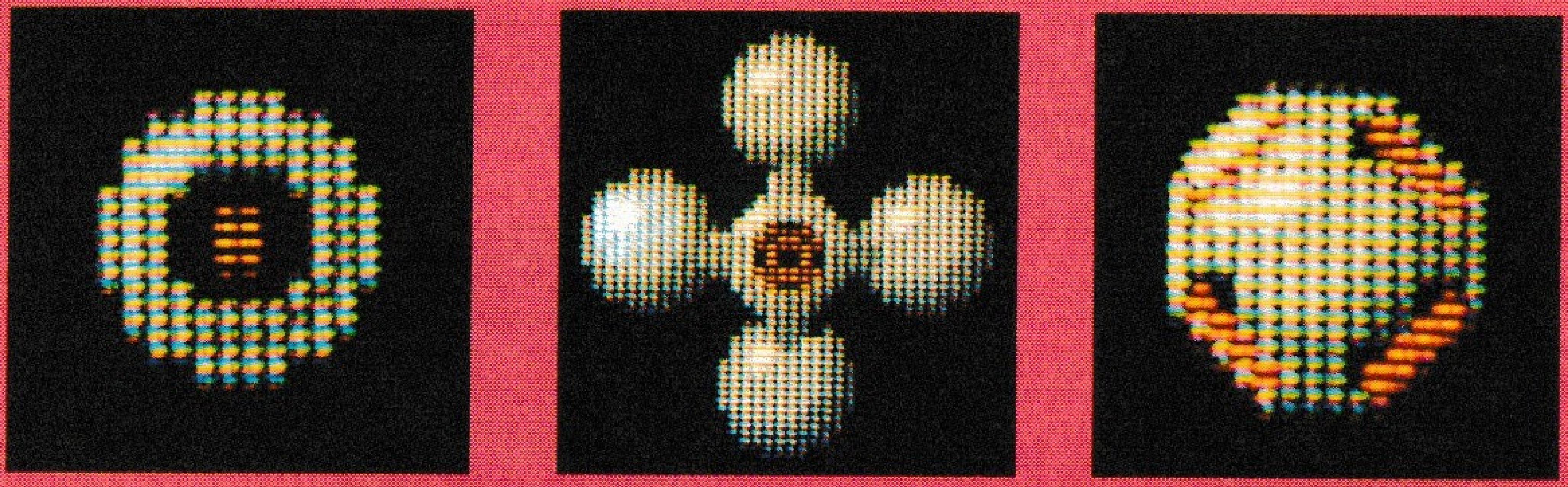


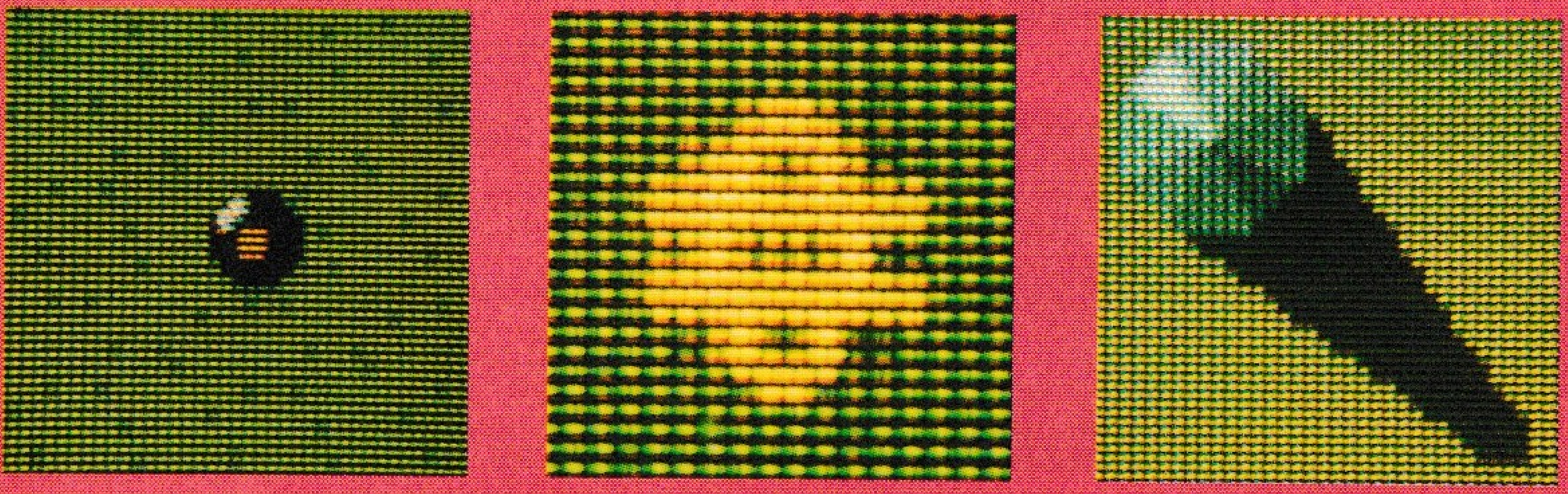
ラ集合

▶浮遊要塞・アンドアジェネシス（縮小）



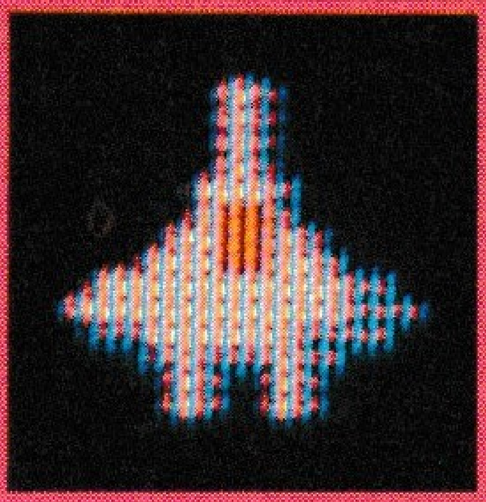
▶左からトーロイド、ボザログラム、ドモグラム



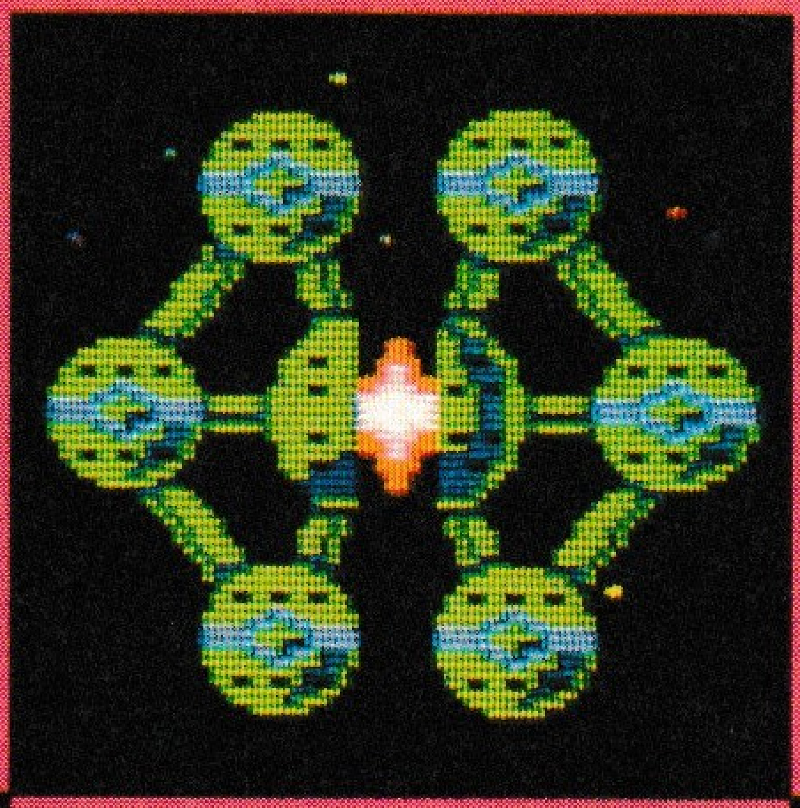


◀左から、ブラグザカート、ブラグザ、ソル

BOSCONIAN

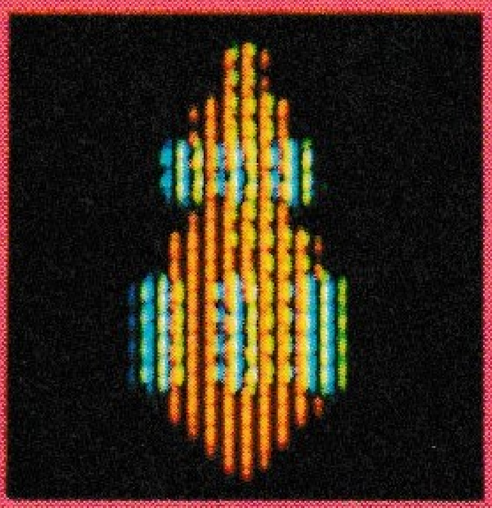


◀アイヒ型ミサイル。
破壊音は
「ふおふおふお」



▲基地。
もちろん破壊音は
「どぉーん」

▶エッドール型ミサイル。破壊音は
「ふるるるるる」



▶ブルーア型ミサイル。破壊音は
「ちゃひーん」

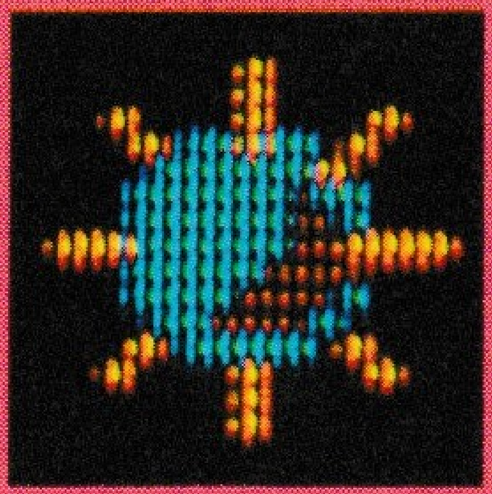




◀アステロイド。
破壊音は
「ぼわ」

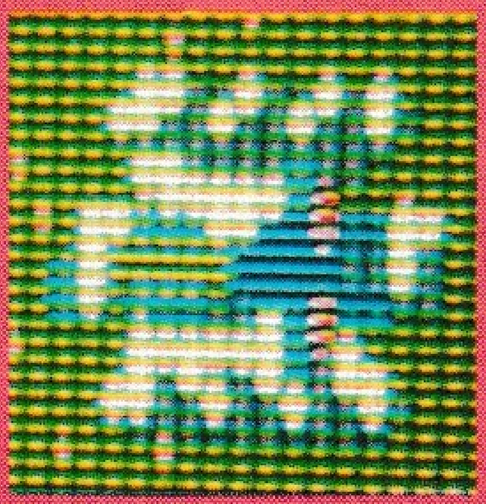
▶スパイシップ。
破壊音は
「へろへろへろ」





◀コスモマイン。
破壊音は
「しゅぼーん」

GROBDA

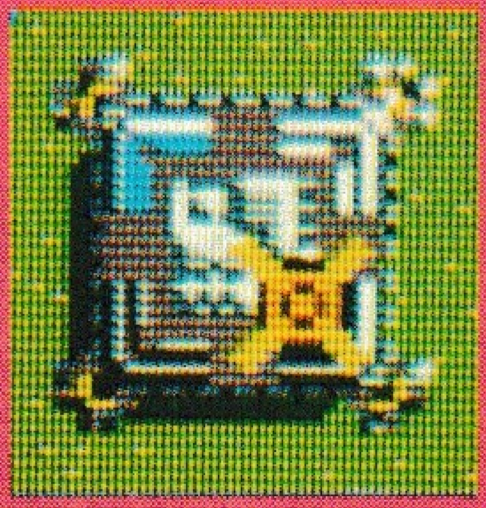


◀グロブダー

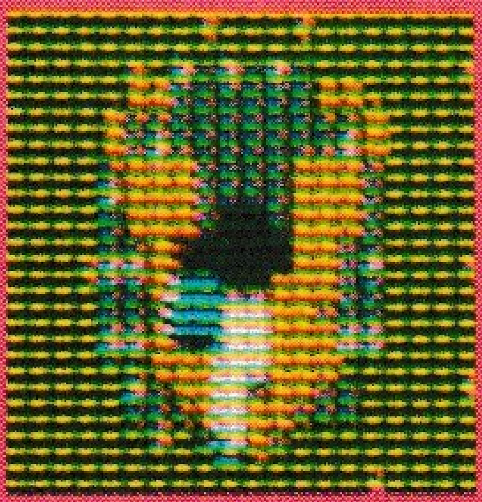


◀フロッサー

▶フォートレス

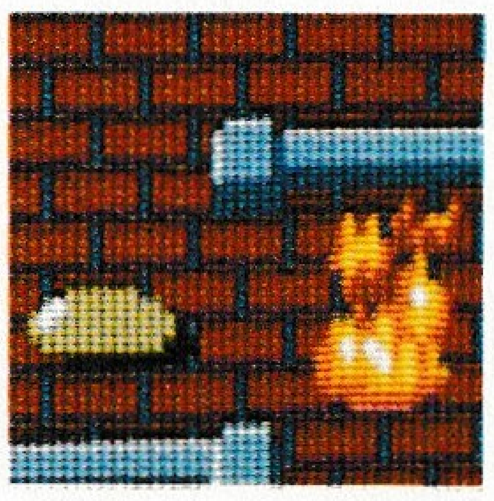


▶ハイパータンク



た

ダークイエロースライム 【dark yellow slime】 [キャラ名]スライムの中で最強。あらゆるスペルを出す。もともとスライムが呪文を使うというのはRPG上ではかなり異端の部類に入る。それでもまぁ、ふつうの呪文や壁をどうこうの呪文は許そう。しかし、ファイヤーエレメントを出す呪文ってのはどんなもんだろう。スライムが火を吹きながらそばで燃えている図というのは、想像するよりかなり間抜けたものなのである。



ダークグリーンスライム【dark green slime】 [キャラ名]ウィザードと同じく、壁を通りぬけるスペルを出すスライム。「宇治茶スライム」ともいわれている。

ターニングアイ【turning eye】 [キャラ名]バラデュークのモンスター。グレートオクティの一種。球形で中に筒状の空洞があり、そこを目玉（eye）が行ったり来たり（≒turn）している。体から弾を発し、さらに目玉が方向転換しながら「毒気」なるスパイラル状のものをそこから出す。目玉に一定数の波動銃を当てると倒せる。

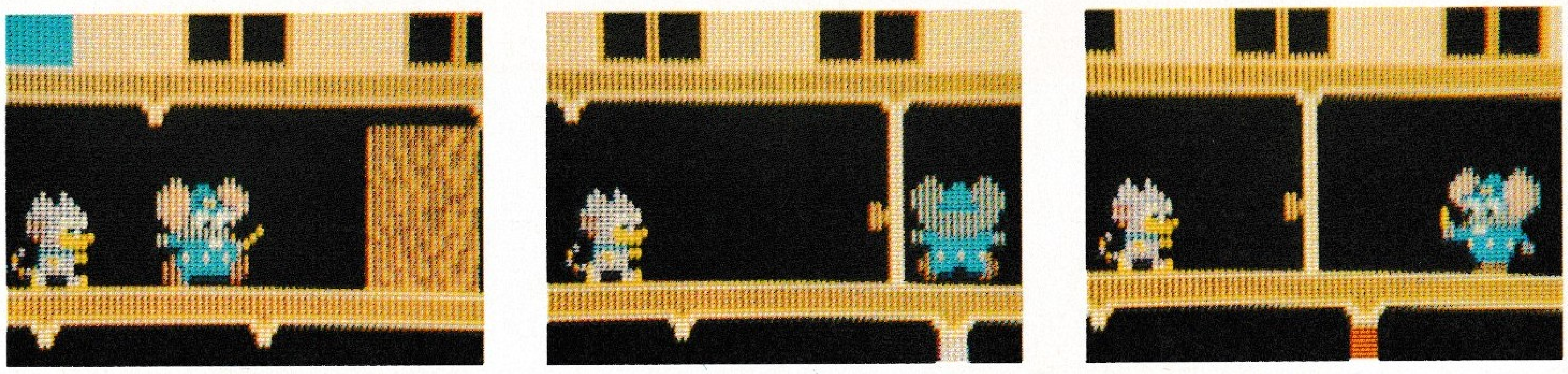
ターボ【turbo】 [現象名]ポールポジションⅡで、できるかぎりエンジンの回転を落とさずに走っていると、突然エンジン音がカン高くなり、さらにパワーが上がる。これがターボ。ポールポジションのマイカーとなったマシン、マクラーレンは、1976年のF-1マシンである。当然エンジンの排気量はスゴいが自然吸気（ノーマル・アスピレーション）（ノンターボ）である。これにターボがつくのだから、これはもう殺人的といっていい。こんなのに乗れる人の顔が見たい。

——ディグダグ 【——DigDug】 [現象名]あれは1982年の、暑一い、暑一い日じゃった。わしはその当時、あれだけメジャーだった、ディグダグなるゲームには目もくれず、ひたすらボスコニアンにみがきをかけていたんじゃ。その日はことのほか調子がよくての、自己のベストをぬりかえるスコアを出してわしは上機嫌じゃった。で、ふとあたりを見ると、あまり客のおらんゲームセンターの中、とある2人の若者がディグダグをやっておった。なかなかの腕と見込んで、わしはそばのピンボールによりかかり、ゆっくり観戦をきめこんだ。ラウンド10、20、……と進んでいき、ちょうど、プレイヤー2がラウンド40を越したあたりじゃったろうか、突然ファイガーが地面にめりこんで動けなくなったんじゃ。若者たちは、そりゃあ大あわてしよってのう、ま、それはなんとか切りぬけたんじゃが、その次のラウンドでは、ディグダグが普段の十数倍のスピードで走り出した。その速いこと速いこと、あれを見たら「カール君」もはだしで逃げ出すじゃろうなぁ。しかしディグダグというゲーム、微妙なジョイスティックさばきがなにより大事じゃで、あっさりモンスターに突撃、死んでしもうたんじゃ。それを爆笑で見ていたプレイヤー1じゃったが、いざ自分の番になってみると、やはり顔をひきつらせた。この青年のディグダグも「ターボ化」しておったんじゃよ。見る間に2人のストックは底をつき、最後のディグダグがプレイを始めたときじゃ。突如画面上がディグダグだらけになっての、しばらく乱れに乱れた後、ゲームマシンはあれだけの奇態を演じたことを忘れたかのように、デモ画面に切り替わってしもうた。いわゆる「超新星（スーパーノヴァ）」じゃな。2人の青年は、ただただ呆然とするばかりじゃった……おそらく、あの暑い日じゃ、熱暴走でもしよったんじゃろうなぁ……。

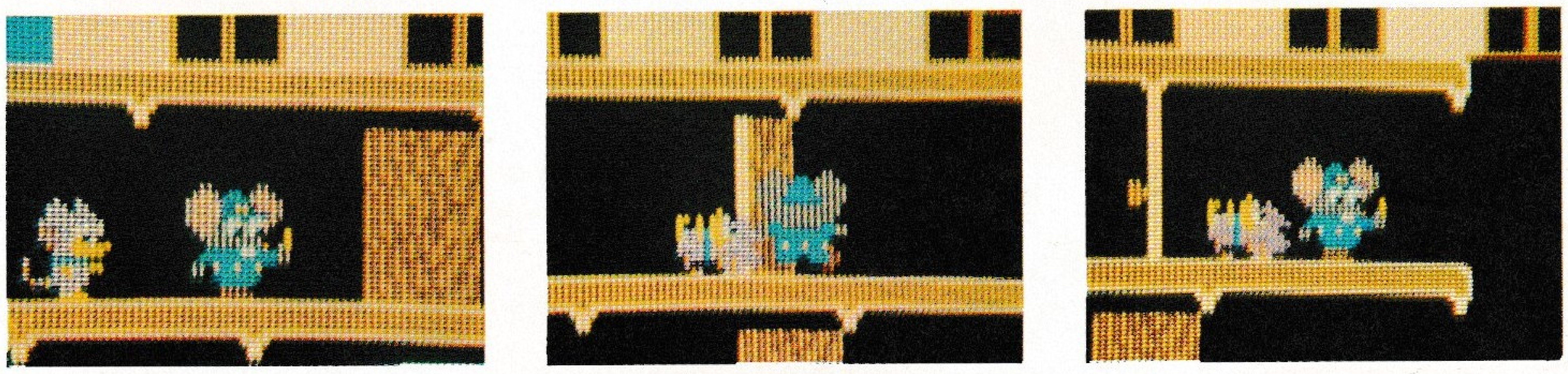
——マッピー 【——Mappy】 [現象名]マッピーのテクの1つ。ノブ側からドアに近付いたマッ

ピーが、開いているドアにさしかかったとき、ドアの開閉ボタンを押す。するとマッピーをはさんだままドアが閉まり、尻をはじかれたマッピーが普段よりも高速で移動する、というもの。これを利用して、ニャームコやミューキーズに追いつかれそうなマッピーをそれらから引き離し、かつドアで隔てる「ターボ逃げ」や、もう追いつかれる寸前のマッピーにターボをかけ、ついでに敵もいっしょにはじいて50点いただく「ターボぶなぎ*」、ドアの反対側からせまってくる敵にターボのかかったマッピーを体当たりさせて気絶させる「ショルダータックル」などの発展テクが楽しめる。(*「ぶなぐ」とは「ぶんなぐる」の意で、ここではドアで敵をはじくことを指す)

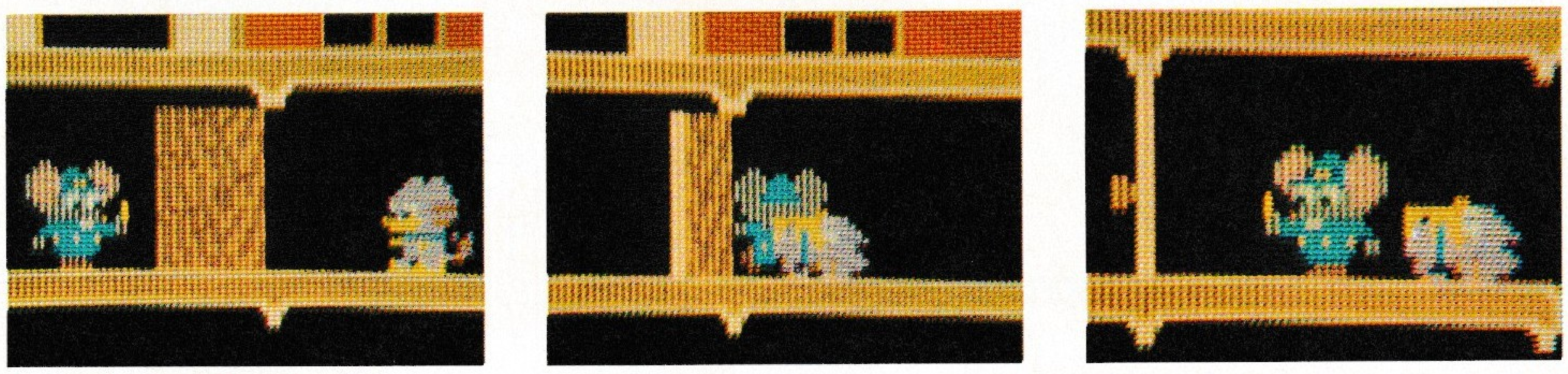
▶ターボ逃げ



▶ターボぶなぎ



▶ターボマッピー



たいかんゲーム【体感——】【—— game】図ロジェ=カイヨワ言うところの「イリンクス(眩暈)」と「ミミクリ（模擬）」をより強力に感じさせるため、さまざまなハードウェアを付加したゲームの総称。古くは「ボディソニックゲーム」にその原型が見られ、「アストロンベルト」や、「ポールポジション」「ギャラガ」その他の一部で実用化された。椅子にスピーカーを埋めこんで、「寝た子も起こす重低音」というわけだが、いまいち臨場感に欠けるのと、一歩間違えると「単にうるさいだけ」になってしまうため、その後、このテの「イリンクス的体感」は、「ムービングシート」なるアーキテクチャがとって代わる。初期のムービングシートは、「ポールポジション」の「アクションシート」が挙げられる。しかし、このアクションシート、実際にかかるべき車の横Gとまったく逆方向にシートが倒れる、というひんしゅくもので、本当にムービングシートが一般の支持を受けるには「スペースハリアー」「アウトラン」などの到来を待たねばならなかった。一方、「ミミクリ的体感」は、かなり以前から「操縦桿型コントローラー」等の形態で実用化されている。エレメカゲームではそのほとんどがどこかに「ミミクリ」的要素を含んでおり、ビデオゲームにおいても、「ルナーランダー」「バトルゾーン」「ペーパーボーイ」「サンダーセプター」等の秀作を生み出した。この路線を徹底させて、筐体そのものをコントローラーとしてしまったのが、「今日的体感ゲーム」のはしりといわれる「ハングオン」である。これ以外では、「イリンクス」と「ミミクリ」の中間的位置付けとなる「３Ｄ」や、ゲーム画面を視野角いっぱいに広げようとする「多画面ディスプレイ」といった技術がすでに用いられている。しかし、３Ｄはプレイヤー以外にはゲームの展開がよくわからない（左右に映像がブレる）点で大衆に対する訴求効果が低く、多画面ディスプレイはそれ自体だけでは体感的インパクトが高いとはいえないため、将来的にはこれらの技術のいくつかを有機的に結合させることが必要となろう。ともあれ、体感ゲームの登場によって筐体は大型化し、ロケーションにおけるアイキャッチの役目を果たすようになり、また「お手軽な遊園地」的側面をも兼ね備えてきた。さしあた

ってての問題は「１ゲーム200円」という事実なのだが……。

たいくうせんしゃ【対空戦車】キャラ名スカイキッドのキャラクター。２連装対空砲を持ち、攻撃してくる。ただし、発射するときの反動で戦車がひっくり返らないよう、対空砲の射程を抑えているので、画面上部までは飛んでこない。

たいくうボート【対空——】【——boat】キャラ名対空砲を持った船。コンセプトは対空戦車とまったく同じ。

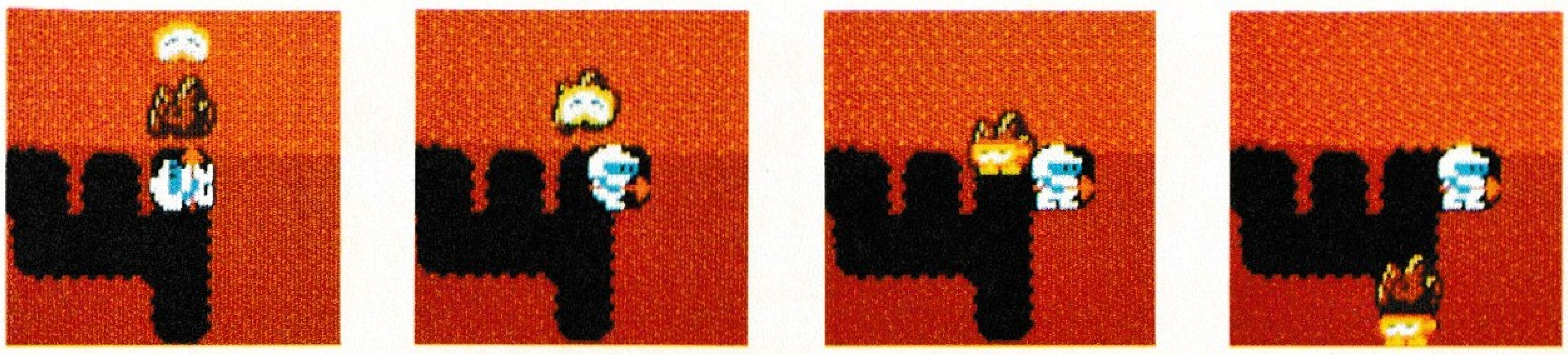
だいとうきょうロープウェイ【大東京——】【——ropeway】エレ名1967年、三越百貨店の創業300年（もちろんこれは三越の前身、三井高利で有名な越後屋の頃からの通算だが）祭記念事業の一環として、同本店屋上に設置されたロープウェイで、総ガラス張りのゴンドラが人気を呼んだ。でも、筆者は実際に見たわけではない（写真は見たけど）し、おそらく乗ってみた方も読者諸氏の中にはいないでしょうなあ……。

タイトリアン【taitorian】キャラ名モトスのキャラクター。スペースビーの一種。スピードが速い。ちょっと重い。ピューパを引き連れてフォーメーションになる。名前が、あの会社に似ている。

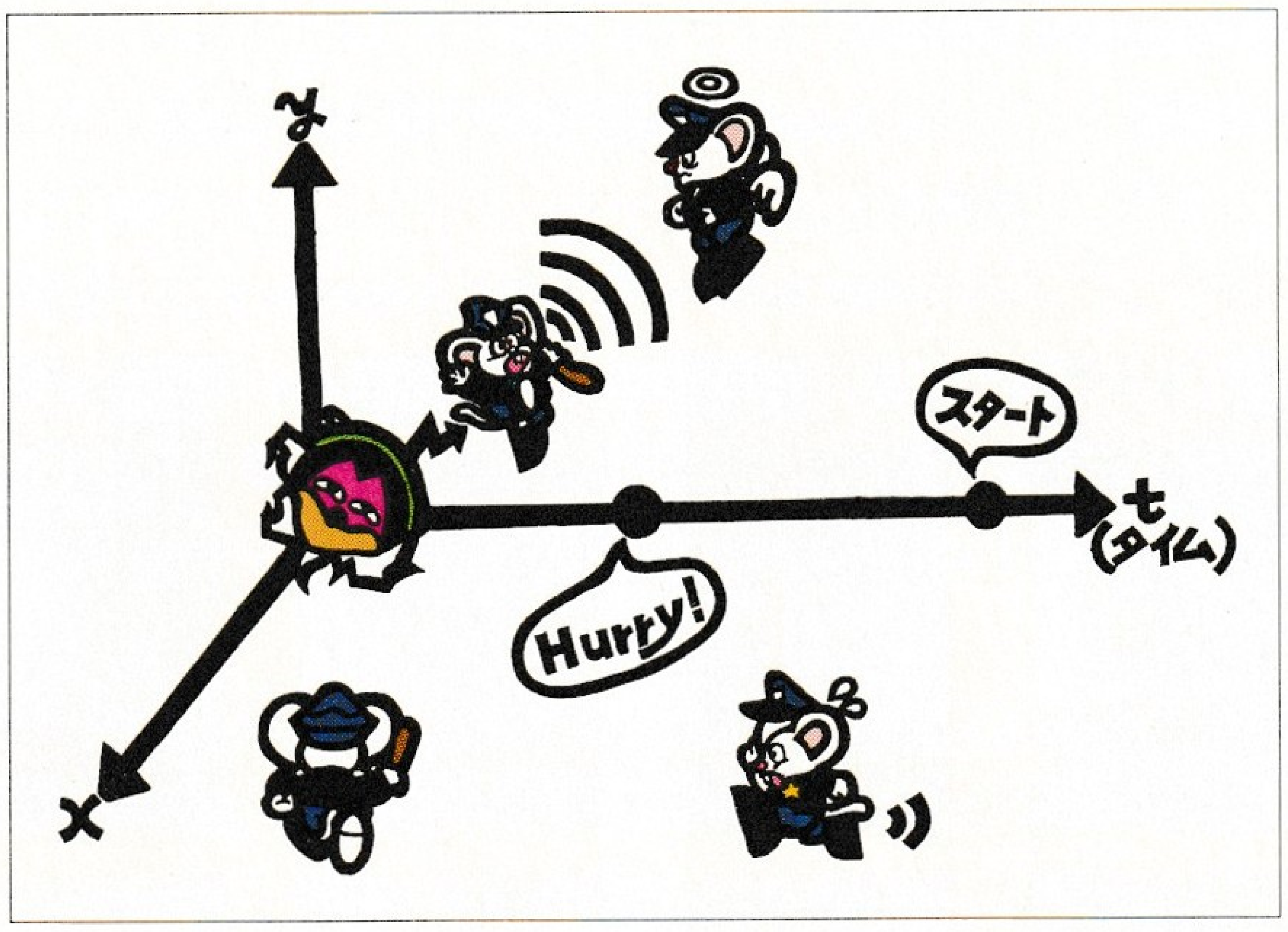
だいほうしゅつ【大放出】エレ名1981年の「出るわ出るわタマらんわ」のパチンコゲーム。とにかくよく入るのが取り柄。



タイミングめへんげおとし【——目変化落とし】【timing——】テク名目変化は岩をも突き抜けることを逆手にとって、岩の上から迫ってくる目変化をやっつけるテク。岩の下でモンスターを待つ。モンスターが岩の中にめりこみかけたら左か右に移動。岩と接触していたモンスターは、岩といっしょに落ちていく。



タイム【time】名時間。物理学では「第4の座標軸」とされるものの自在に操作はできないが、すでにゲーム界では他のX、Y、Z軸と同様に「1秒前進」も「3秒後退」も「停止」も思いのまま。ちなみにタイム＝0の時点には「怪物」や、「ご先祖様」が住みついていることが多い。



タイムアウト【time out】名いわゆる時間切れ。ビデオゲーム界では、時間切れはミス、もしくはゲームオーバーを意味する。

タイムストップ【Time Stop】名カイの扱うspecialの呪文。スネーク、ローパー以外のモンスターの動きを止める。モンスターたちのお茶目な一面が見られるとの噂。シンボルは「3時を指した懐中時計」。ゲーム界には「時計たるもの、10時08分を指すべし」という時計界の慣習も及ばなかったようです。

タイムせい【――制】【time――】名タイムが0になったらゲームオーバーとなるゲームシステム。レーシングゲームやエレメカなどに応用例が見られる。ときには「燃料」が「タイム」の代用になっていることがある。

タイヤ【tire】キャラ名ピノ・アチャの武器。兵隊とクルマをやっつけることができるが、他の組み合わせ（タンクに爆弾、フーセンに画びょう、…）ならともかく、タイヤをぶつけただけでクルマが壊れるとは思えない。やはり発想にムリがあるとの誹りは免れえまい。

ダイヤ【diamond】キャラ名ホッピングマッピーのマジカルアイテム。赤と黄があり、「ダイヤモンド・オブ・ルーレット・レッド（イエロー）」などとも呼ばれる。これを取ると、ゲーム画面上にポップアップウインドーが乱入し、数桁の数字がその中で回りだす。ボタンを押すと停止し、そのとき表示されている数字がボーナスポイントとなるわけである。赤と黄の違いは、その数字が3桁であるか、2桁であるかを表す。1桁の中に表示される数字は0から9の10種類である。では、これらの数字がそれぞれ等確率で出現するとしたとき、ダイヤで得られる点の期待値はいくつだろう。赤いダイヤに話を限定する。各桁に出現する数字をそのまま確率変数に取ると、その期待値は、

$\sum_{k=0}^{9}\frac{1}{10}\cdot K=4.5$ （(期待値)＝Σ（確率)・(確率変数)）

各桁の期待値が4.5だから、これが3桁集まった数字全体の期待値は、

$\sum_{n=0}^{2}10^{n}\cdot 4.5=4.5\cdot 100+4.5\cdot 10+4.5=499.5$

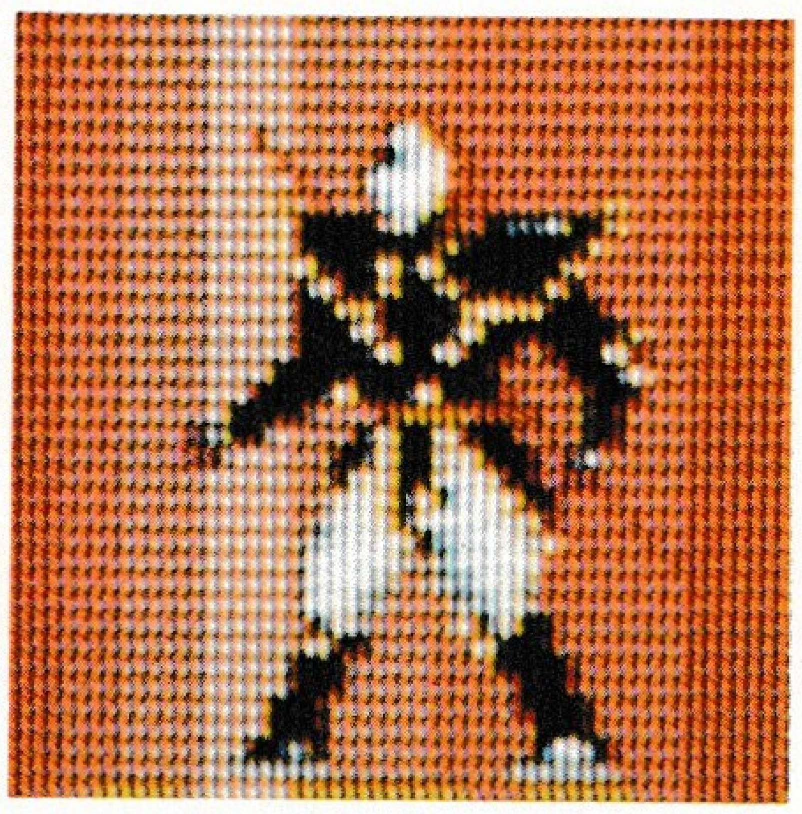
となる。これは、最底点が0、最高点が999で、1点刻みにすべて等確率で出現するとしたときの期待値

$\sum_{0}^{999}\frac{1}{1000}\cdot K$

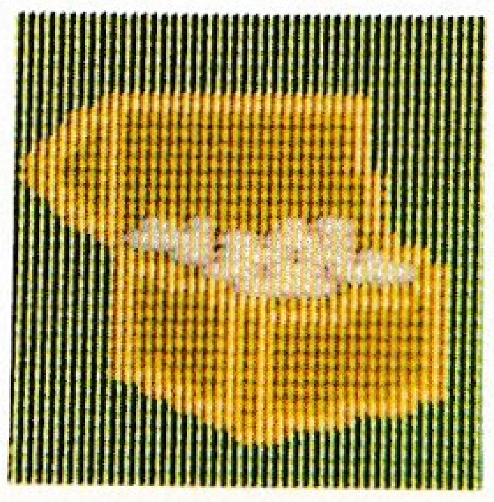
に等しい。また、黄色のときは2桁だから45＋4.5＝49.5点となる。

たいらのかげきよ【平景清】人名・キャラ名？～1196（建久7）平安後期・鎌倉前期の武士。藤原南家伊藤氏の末裔、忠清の子で、姓を梶原ともいう。伊勢の生まれ。1183（寿永2）年、平氏侍大将として平維盛・知盛に従い、木曽義仲・源行家と戦う。その後一門とともに西走、屋島・壇ノ浦の戦いで奮戦したとされるが、これら一連の戦いを収めた「平家物語」においては、武将たちの会話の場面に何度か登場するものの、武勇としては、屋島の戦いで源氏方の武士、美尾屋十郎の錣を引きちぎった「錣引き」（11巻・弓流）が伝えられるだけである。1185年の平氏滅亡後、平知忠の挙

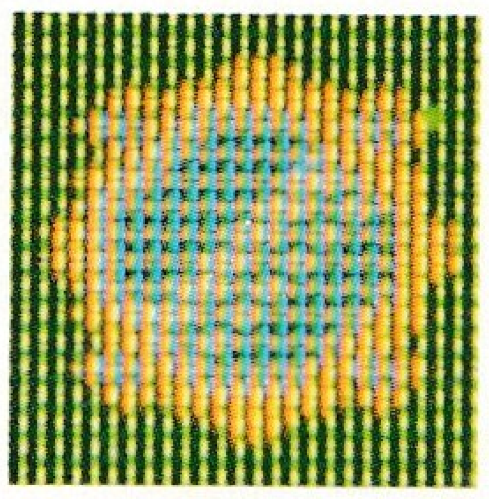
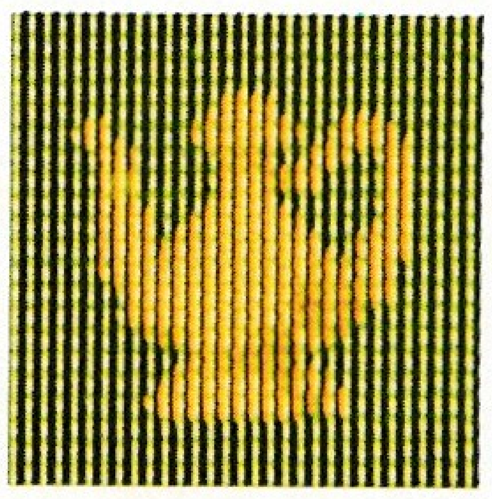
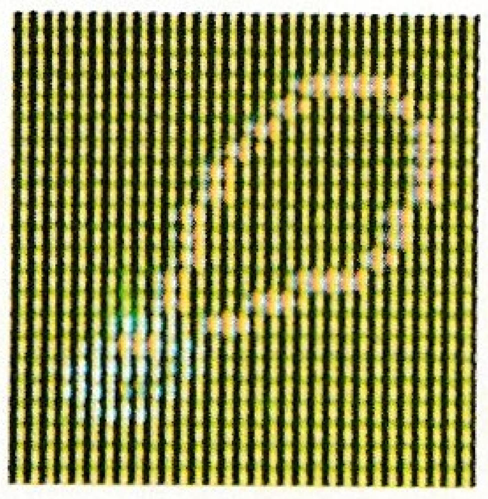
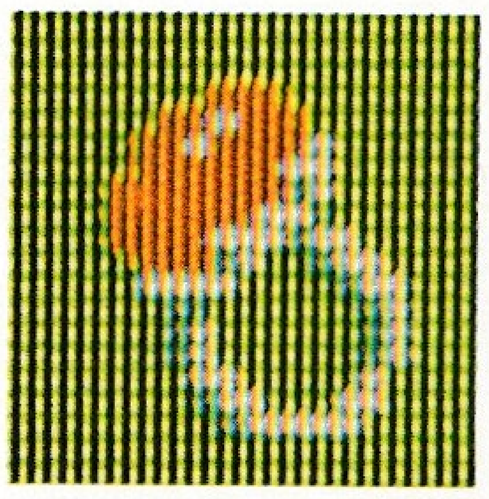
兵に参じ、摂津国水田に寺を構えていた叔父の大日能忍のところを訪れるが、能忍が歓待のため弟子に酒を買ってこさせたのを官への密告と勘違いし、刺殺（1189＝文治５年)。これにより、悪七兵衛といわれる。1195（建久６）年、源頼朝に降り、和田義盛・八田朝家に預けられたが、断食にて翌年死亡。その武勇は後世、文学・演劇・ビデオゲーム等の好材料となり、断食中に覚えた、「自分の身長を３段階に変える技」「右肩の関節をはずして腕をぐるぐる回す技」「ブレイクダンス」とともに、後世の人の心に永久に生き続ける。

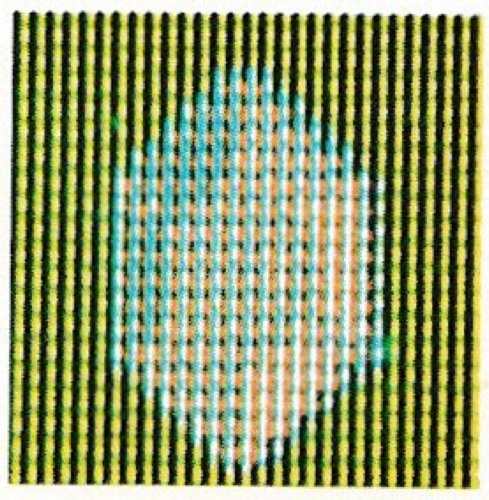
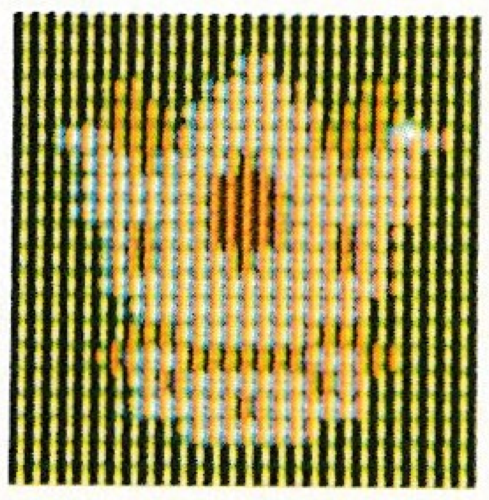
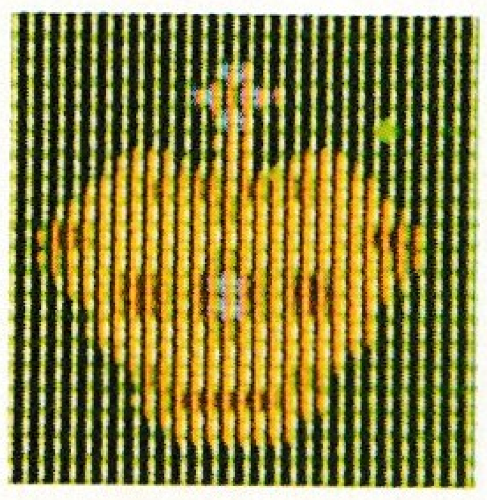



たからばこ【宝箱】[キャラ名]リブル・ラブルのプレイフィールドに、１シーズン１個隠されているキャラクター。フィールド上にあるポールの形づくる最小正方形4つぶん未満の小ささでバシシすると現れる。その途端、トプカプが３辺６方向へ逃げていく。現れた宝物をもう一度バシシすると宝物が出現する。宝箱のそばにはガーゴルがいる。水晶玉を出すと宝箱の位置をカンニングできる。



たからもの【宝物】[名]宝箱の中身。点数になるものと、魔法の起こる（種が出る、オーバーチャージする、リブル・ラブルが増える、……）ものがある。

▶かがみ

▶ランプ

▶ネックレス

▶ルビーのゆびわ

▶ブローチ

▶ブライトクリスタル

▶シルバークラウン

▶ゴールドクラウン


たけみつ【竹光】[名]剣ポイント０の景清の剣。ひん曲がっていて、すこぶる斬れ味が悪い。



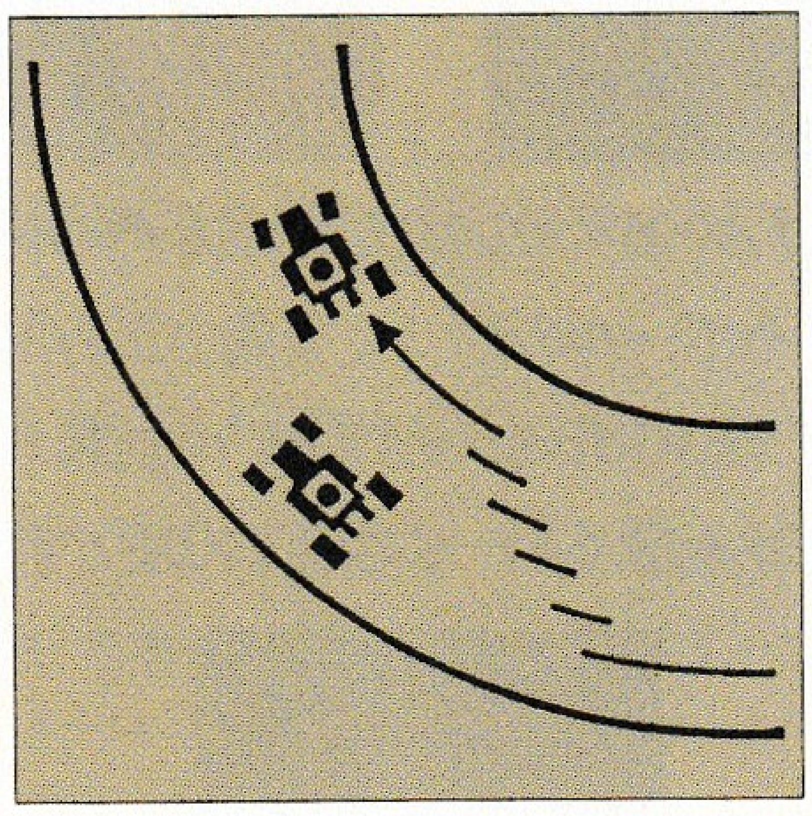
たすけてー[声]ワンダーモモのなかのボイスの１つ。ちなみに喋べるビデオゲーム・第１号のボイスも「たすけてー」だった。これは一種の先祖返りかもしれない。類語に「こわいよー」がある。

たたり【崇り】[名]神仏や怨霊によってこうむる災い。これを話にまとめると怪談になる。源平討魔伝の制作中、スタッフに事故が相次いで起こり、お参りに行ったところ、ぱたっと止んだ、という話がある。なんでも、平家のほうはちゃんと清盛ゆかりの地に行ってきたのだが（これがいけなかった

と見る向きあり)、源氏のほうは行かなかったのだそうな。それで、さすがにたたりだという気がしてきたので源氏方にも……。というわけだが、今となっては「うーん、あれってたたりだったのかな〜なんかただ偶然が重なっただけのような気がするな〜(スタッフの大勢の意見)」だって。救われない人たちではある。

たつのり キャラ名 ファミリースタジアム・ガイアンツの4番打者。4番といっても、むしろ長打力を誇る3番の「くろまて」や、走って塁を稼げる5番の「よしむら」のほうが役に立ち、それだけに、この「たつのり」をどれだけ使えるかがポイントとなる(こんなとこまで妙に似ているのが、ファミスタ人気の怪しい原動力なのである)。

タックイン【tack in】テク名「タック」は方向転換すること。ゆるいコーナーでアウトコースを走っているとき、前から他車がやってきたときのテク。少しイン側にハンドルを切り、アクセルをゆるめたり、ブレーキをかけたりする。イン側に向いている前輪に荷重がかかり、自車はインコースに入る。



ダブル【double】名ギャプラスのボーナスワードの1つ。完成させるとボーナス点が2倍になってスコアに加算される。

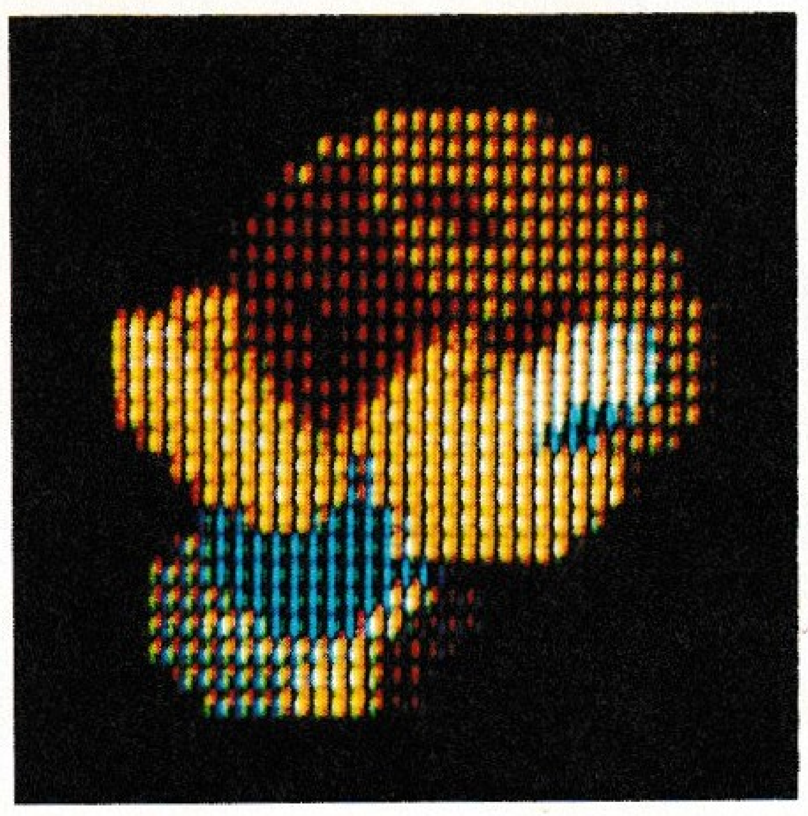
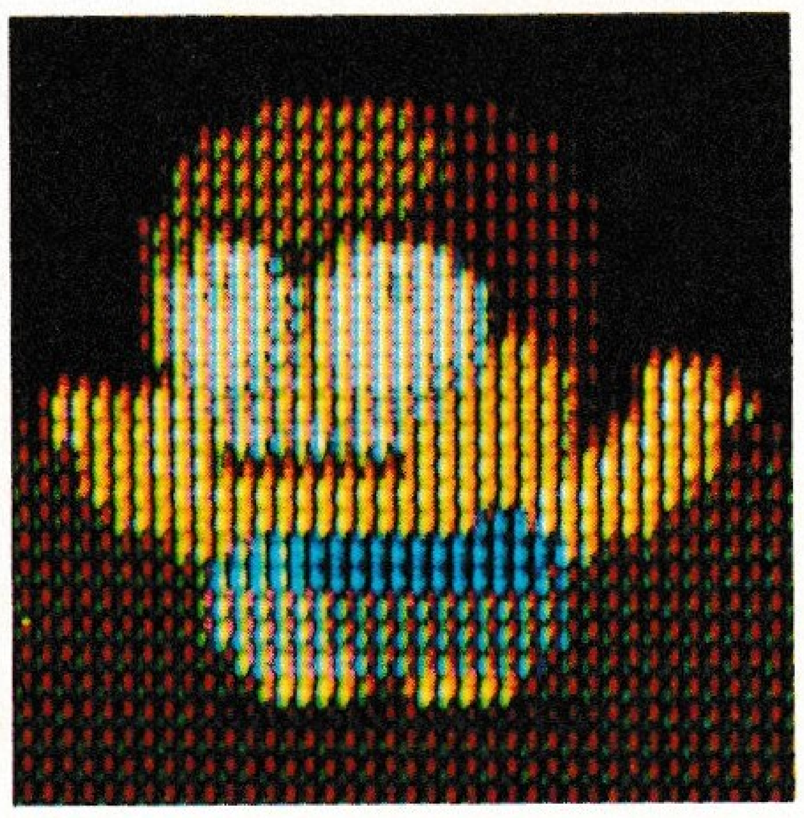
たまぎれ【弾切れ】現象名 ローリングサンダーで、マシンガンの弾も拳銃の弾もなくなること。なくなるんだから弾を撃てなくなるのだろうと思いきや、さすがは歴戦のエージェントだけあって、あわてずすかさずまわりに落ちている同じ口径の弾を拾って撃つ。ただし、探し出すのに手間がかかるので単発になるのと、拾った弾なので飛びに勢いがない、ということは避けられない。

たまねぎ【玉葱】キャラ名 ディグダグ・ラウンド12、13のベジタブルターゲット。5,000pts.

タルケン【torkan】①形 ゼビ語。強固な。②キャラ名 対人用有人戦闘機。反乱鎮圧用。あくまで対人用であるものをソルバルウとの戦闘に使っている。よって、弱い。50 pts.

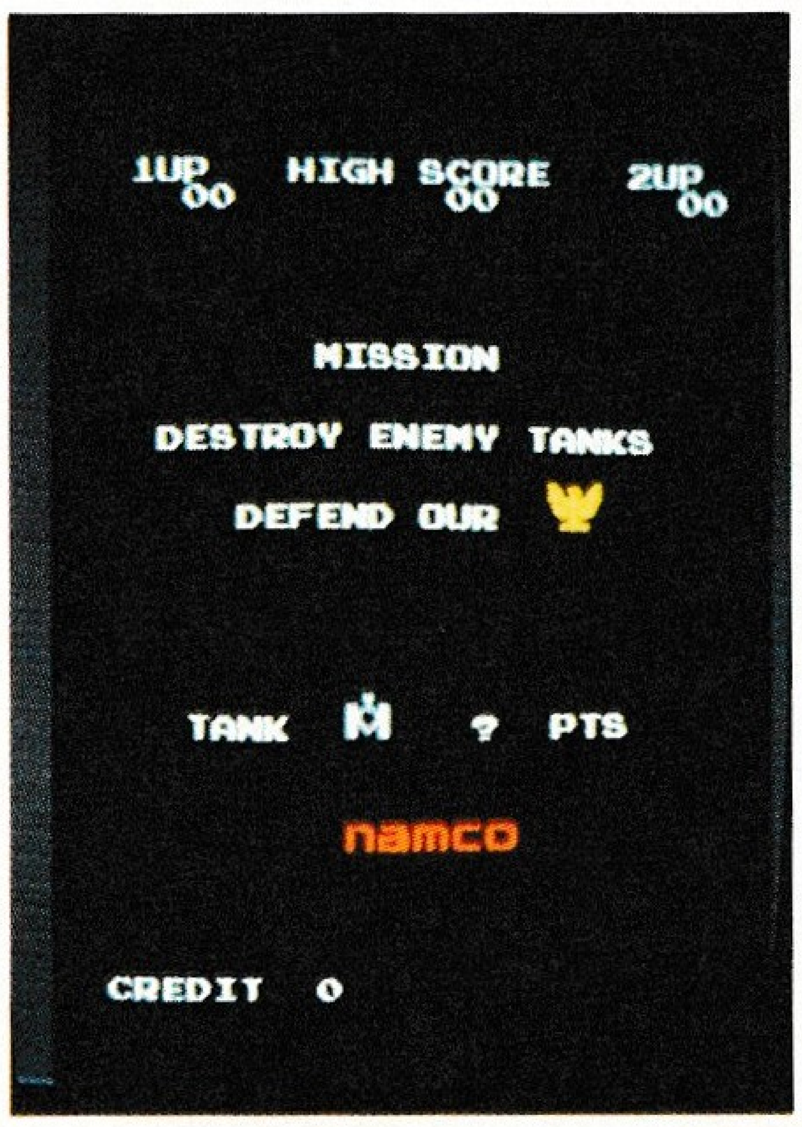
タレット【tullet】キャラ名 サンダーセプターに登場するデストロイヤー。地上砲台の役目を担い、弾を撃ってくる。Ⅱのタレットをとくにスキャブという。「scab」とは「かさぶた」とか「悪党、くず野郎」のこと。かさぶたっていうよりは、ポリープのようですねぇ。バトルシップを破壊したところのほうがよっぽどかさぶたに見えますぜ。

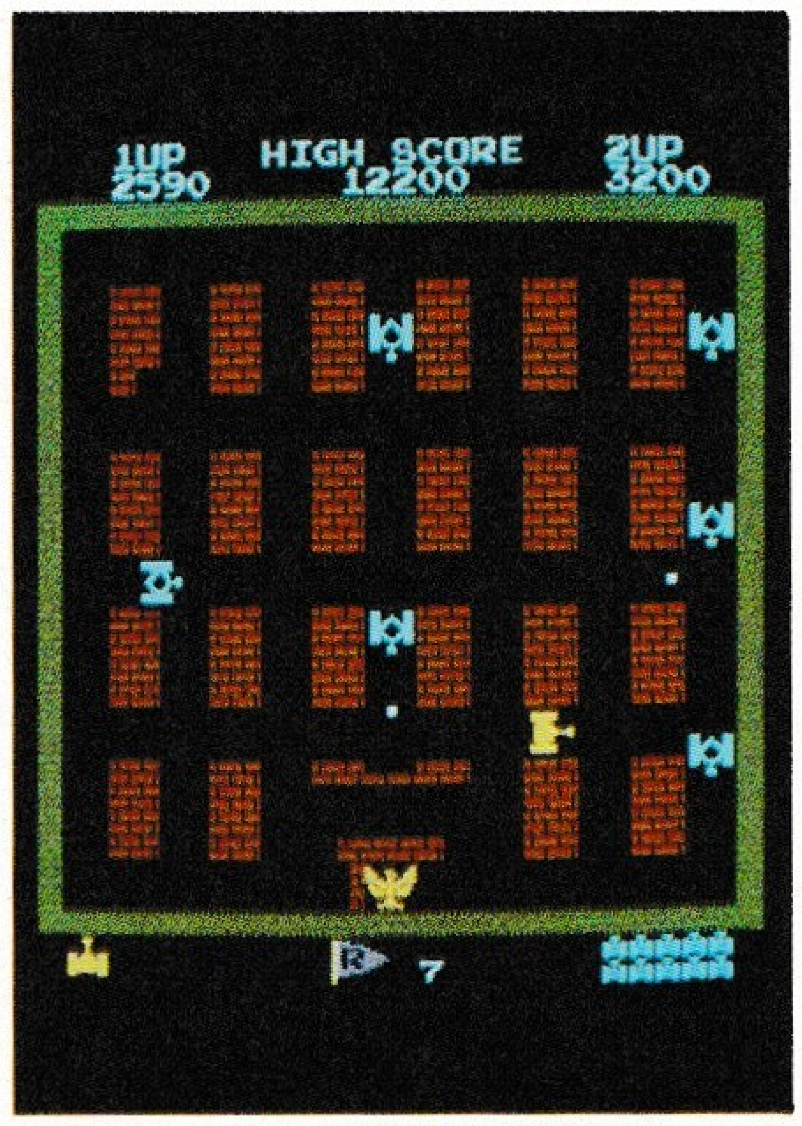
たろすけ キャラ名 妖怪道中記の主人公。神様からもらった「妖怪念力」を携え、地獄を旅する。2等身半で、鼻がない。まぶたが青いが、それについては、「え? そぉ? 自分じゃそうでもないと思うんだけどぉ、やっぱアイシャドー濃すぎたかしら? そんなにお水っぽく見えるぅ? いやーね」というコメントを残している、わけないか。

タンク【tank】キャラ名 ①タンクバタリアンのキャラクター。動くものはタンクしか出てこないんだから、タンクバタリアンも変わったゲームである。②グロブダーのキャラクター。パワーランチャーを装備しているが、砲頭が回転しないため、攻撃は前方のみに限られる。③トイポップのキャラクター。砲弾を撃ち、何かに当たったり射程に達すると破裂して、爆風が起きる。倒せる武器は爆弾。④バトルシティーのアイテム。マイタンクが増える。

タンクバタリアン【Tank Battalion】ビデオ名「tank battalion」とは戦車大隊のこと。1980年のビデオゲーム。画面左右上部から湧いて出て来る敵戦車（これが「バタリアン」なんだろう）をやっつける市街戦ゲーム。手持ちの戦車が全滅するとゲームオーバー。中央下部にある自軍の司令部が破壊された場合は無条件でゲームオーバーとなる。つまり「自爆」が可能。特有の暗さと操作性の悪さ、カラーセンスのミスマッチ加減が一部マニアの中で異常な人気を呼んだが、人気機種パックマンとニューラリーXの間にはさまれ、キング&バルーンと同じく薄幸な生涯を送る。ナムコット版もあり。





たんぱつ【単発】図 画面中に弾が1発しか存在できないシステム。何かに当たって消滅すれば次の弾が撃てるが、外すと画面外に飛び去るまでは弾を撃つことができなくなる。昔は単発のシューティングゲームが多く、命中精度が問われたが、最近では連射式ビシバシゲームが完全にビデオゲームシーンを制圧し、ギャラガ撃ち、ゼビウス撃ちなどの「とにかく撃ちゃいいもんね」式戦術が有効となっている。

ち

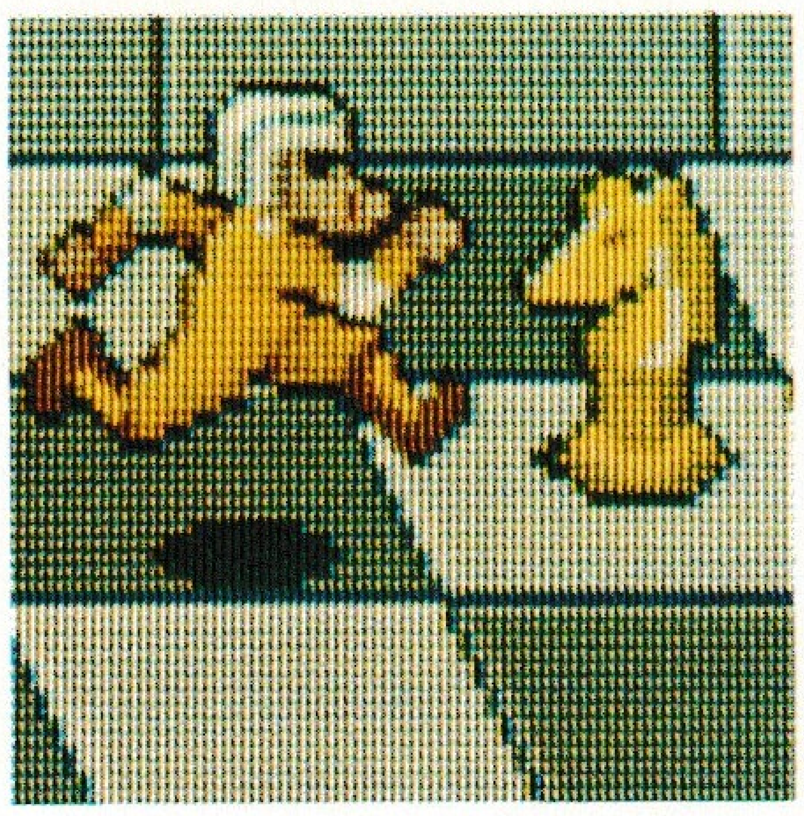
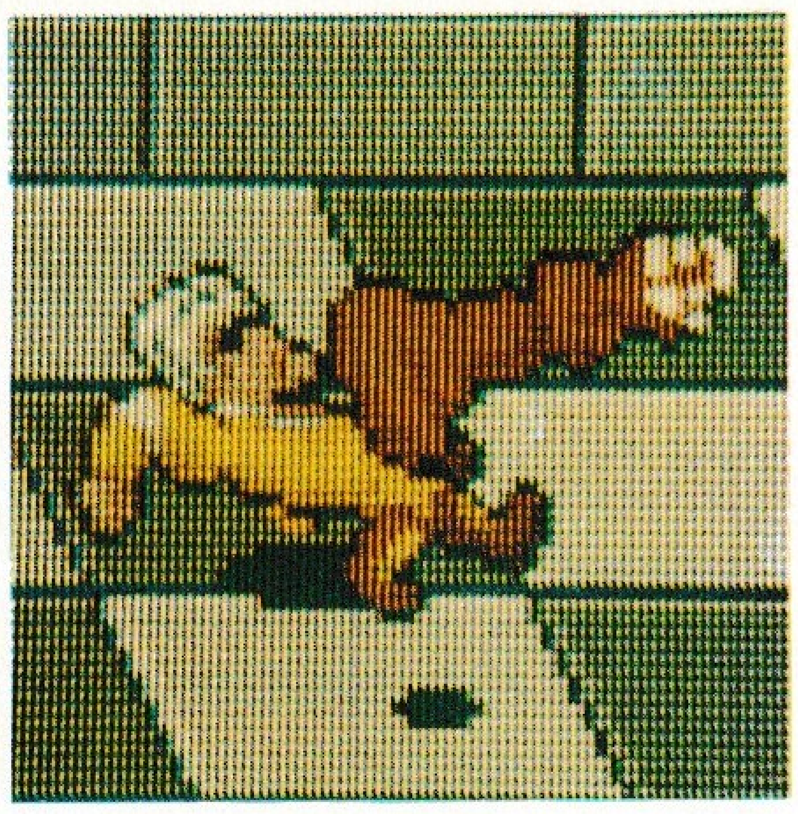
ちいさなことにこだわってちゃいかんぜよ【小さな事にこだわってちゃいかんぜよ】声 龍馬くんの台詞の1つ。小さなことにこだわっていてはいけないよ。



チェイサー【chaser】キャラ名 →パシューター

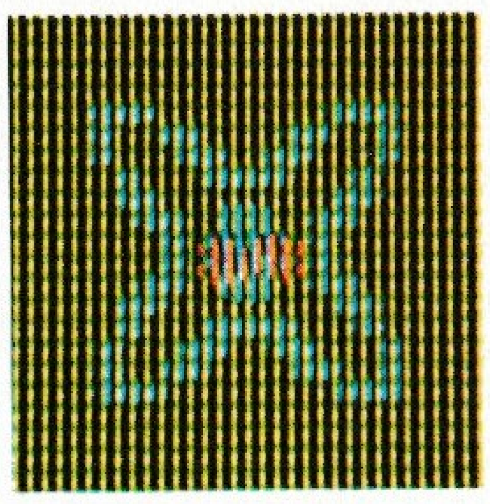
チェス【chess】図 メトロクロスに登場するナイトとキングの駒をまとめてこう言うことがある。

どちらも、自分の利き筋（将棋用語）にのっとって動く。

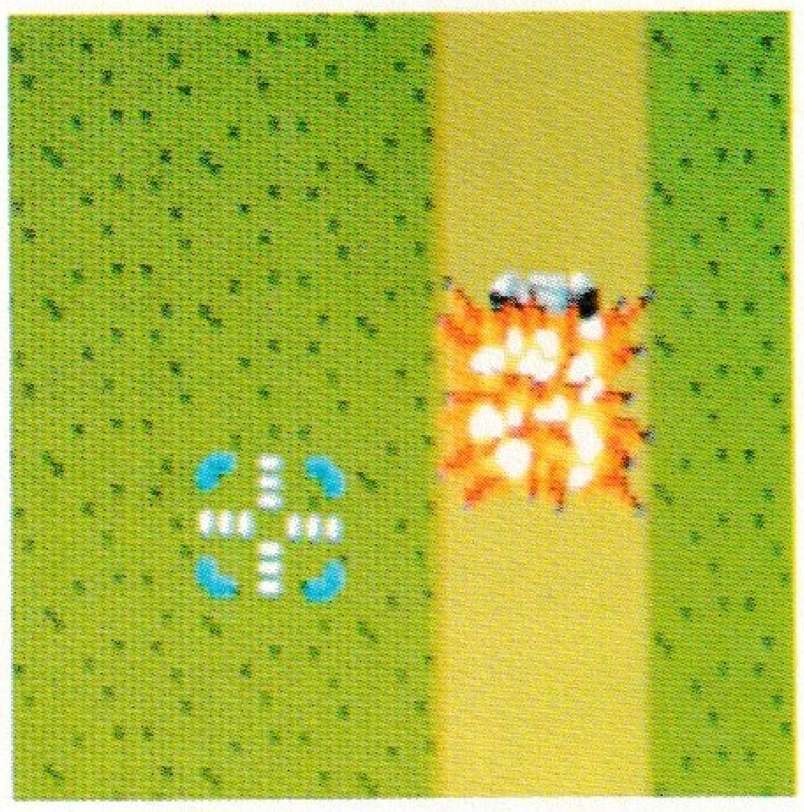
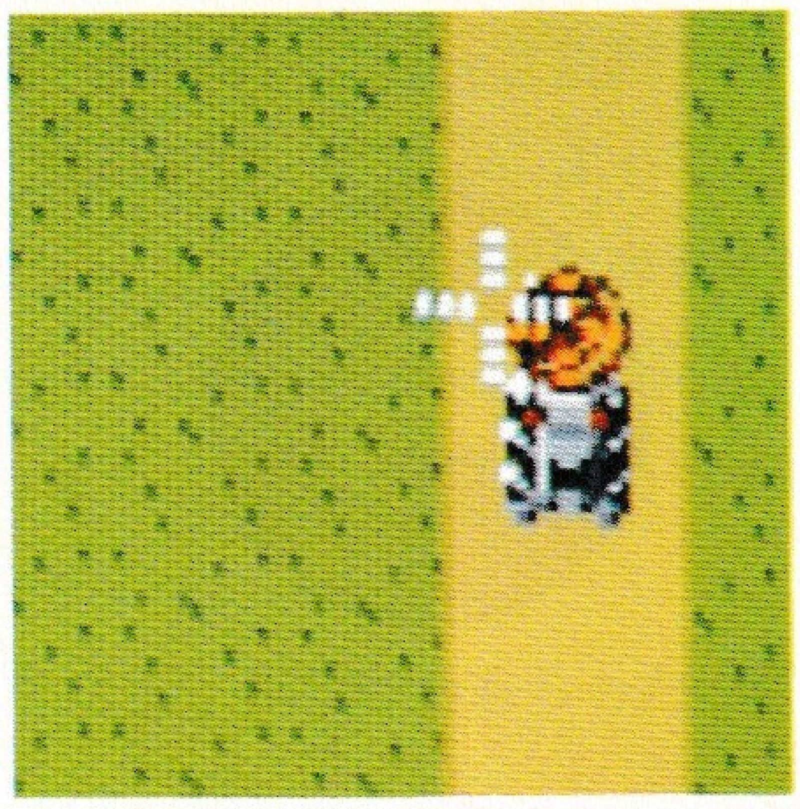



チェリー【cherry】キャラ名①パックマン・ラウンド１のフルーツターゲット。100pts. ②パック＆パルのターゲット。50pts。③パックランドのフルーツ。ときどき出てくる。100〜1,000pts.

チェンジャー【changer】キャラ名リブル・ラブルのキャラクター。画面隅から「うにうに」と生まれ、「ゴキブリホイホイ」の軌道を描いて動く。リブル・ラブルのラインに触れると、リブルとラブルを入れかえ、自分は赤い色になる。このとき、もう１回ラインに触れても何も起こらないが、通り道に実があるとそれを食べて力をつけ、元の青色に戻る。どちらの状態でも1,500pts. もちろん、リブル・ラブル本体に触れるとミス。

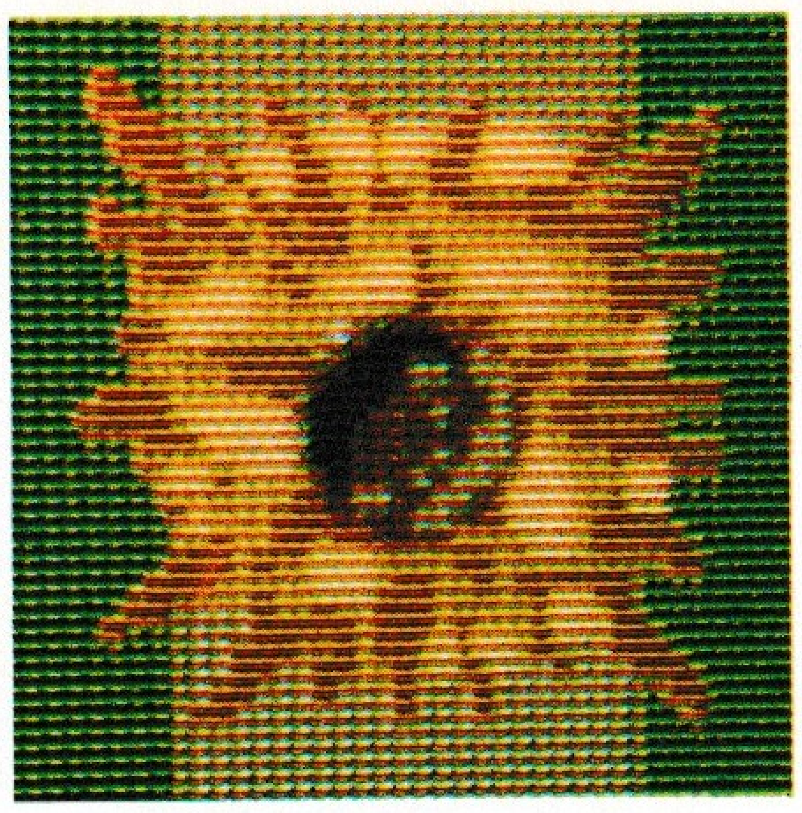


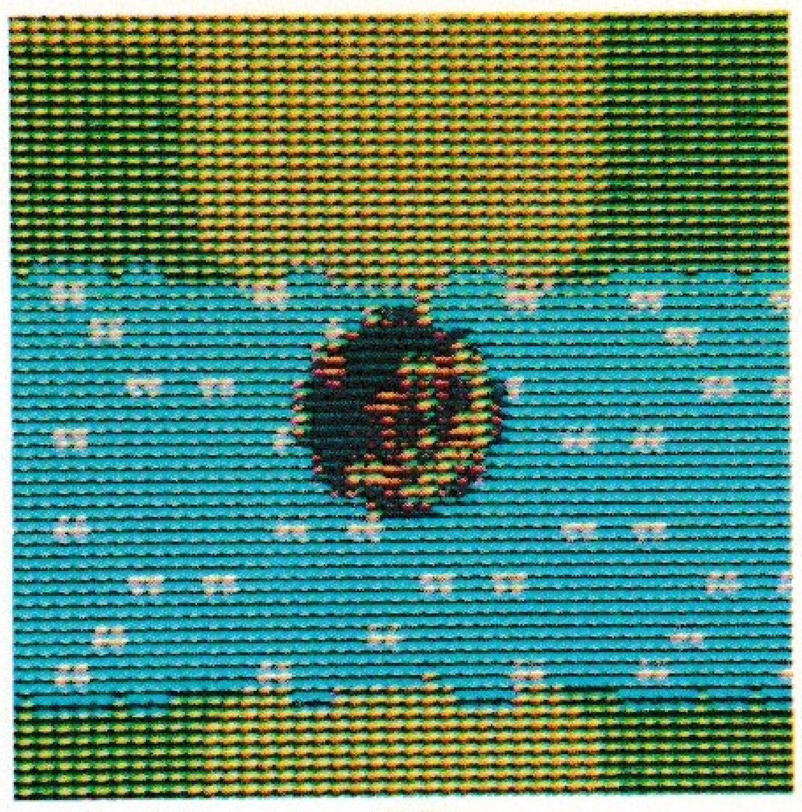
ちかばくはつ【地下爆発】現象名ゼビウスでは、あるエリアにおいて、ドモグラムが逆行して後ろにいるグロブダーと一体になり降りて来るという局面がある①。ここで、グロブダーとぶつかる直前にドモグラムを破壊すると「ドモぐり込み」現象を起こして通りぬけていくⅱ。じつはこのグロブダー、反転するタイプなので、通りぬけたときにブラスターを落とすと、ばかなグロブダーはわざわざ逆戻りして爆発跡に戻って来て、その下で爆発するⅲ。爆心は見えず、そのフレアーのみが見えて、とてもおもしろい。「皆既日食」ともいわれている。

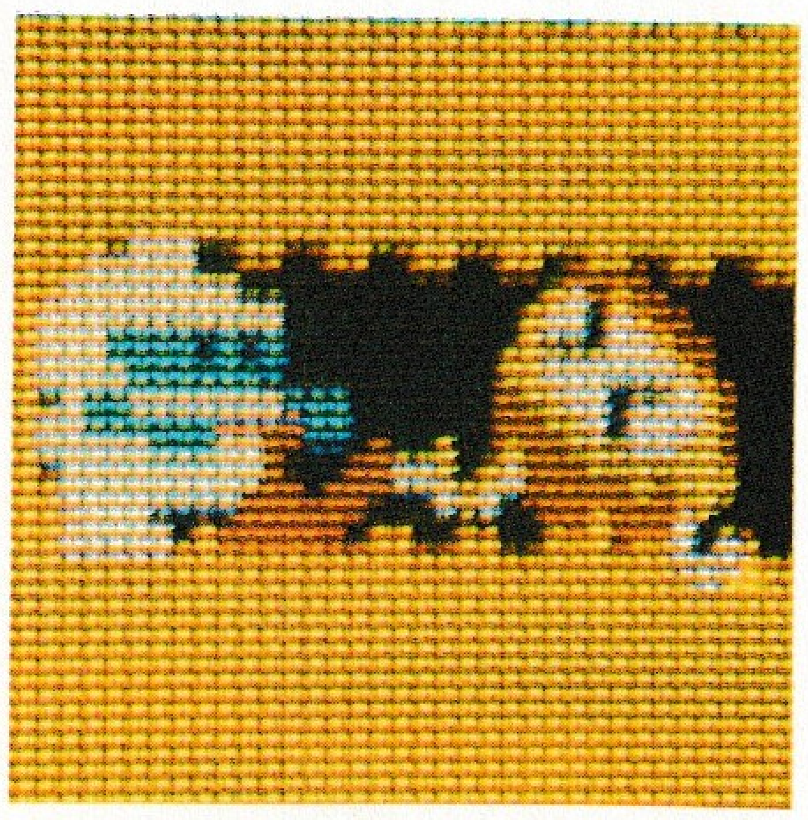


▲普通爆発


▲地下爆発


▲おまけ・水上爆発

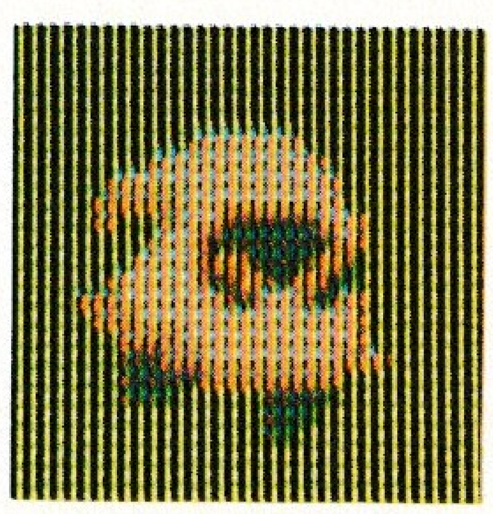
チクとさし【――と刺し】[テク名]ディグダグのモリをモンスターに突き刺すこと。この状態では、まだ空気は送られていないため、外見上モンスターは小さくなる。ここから「プッと刺し」、「ブクブク」になるにつれてモンスターはふくらみ、ブクブクの直後に破裂する。



ちのそこからわきあがるかつりょく【地の底から湧き上がる活力】[現象名]「リブル・ラブルのエネルギーが底をつき始めた！　すぐに補給しなくちゃならないが、植物はまだ刈り入れどきじゃない。逃げ回っているうちに、エネルギー切れのアラームが鳴り始めた。やっと花が咲く。あともう少しで生きのびられる。チャイニーズホブリンが押し寄せて来る。よし、実がなった！　バシシだ！」とはりきってバシシすると、エネルギーメーターはぐんぐん上がり、あっという間に振り切れてオーバーチャージすることが多い。メーターの上がり具合が力のみなぎりを予感させるので、これを「地の底（エネルギー切れ）から湧き上がる活力」という。

ちもぐりくげ【地潜り公家】[キャラ名]源平討魔伝の敵キャラ。普段は地中に潜んでおり、景清が近付くと頭を出し、剣を突き上げて攻撃する。「どんなに上手に隠れても剣の先っぽが見えている」というのは、どことなく「ひよこのかくれんぼ」的な、ほのぼのとした暖かみを感じる。

チャイニーズホブリン【Chinese hoblin】[キャラ名]つり目のホブリンのこと。普段はランダムに歩いているが、つり目になるとラブルを狙って追って来る。この状態においてもホブリンはラインを飛び越えてはこない。有名な対策として「奥の院」逃げがある。別称「中華雑巾」。



◀しかし、つり目だから
チャイニーズ、というのは
中国人に対し失礼だと思う。

チャイム【chime】[キャラ名]ドルアーガの塔、4階で手に入るハンディベル。正式には「キーチェックベル」といわれているとおり、ギルがカギのある方向を向くと、「りんろん、りんろん」と鳴る。

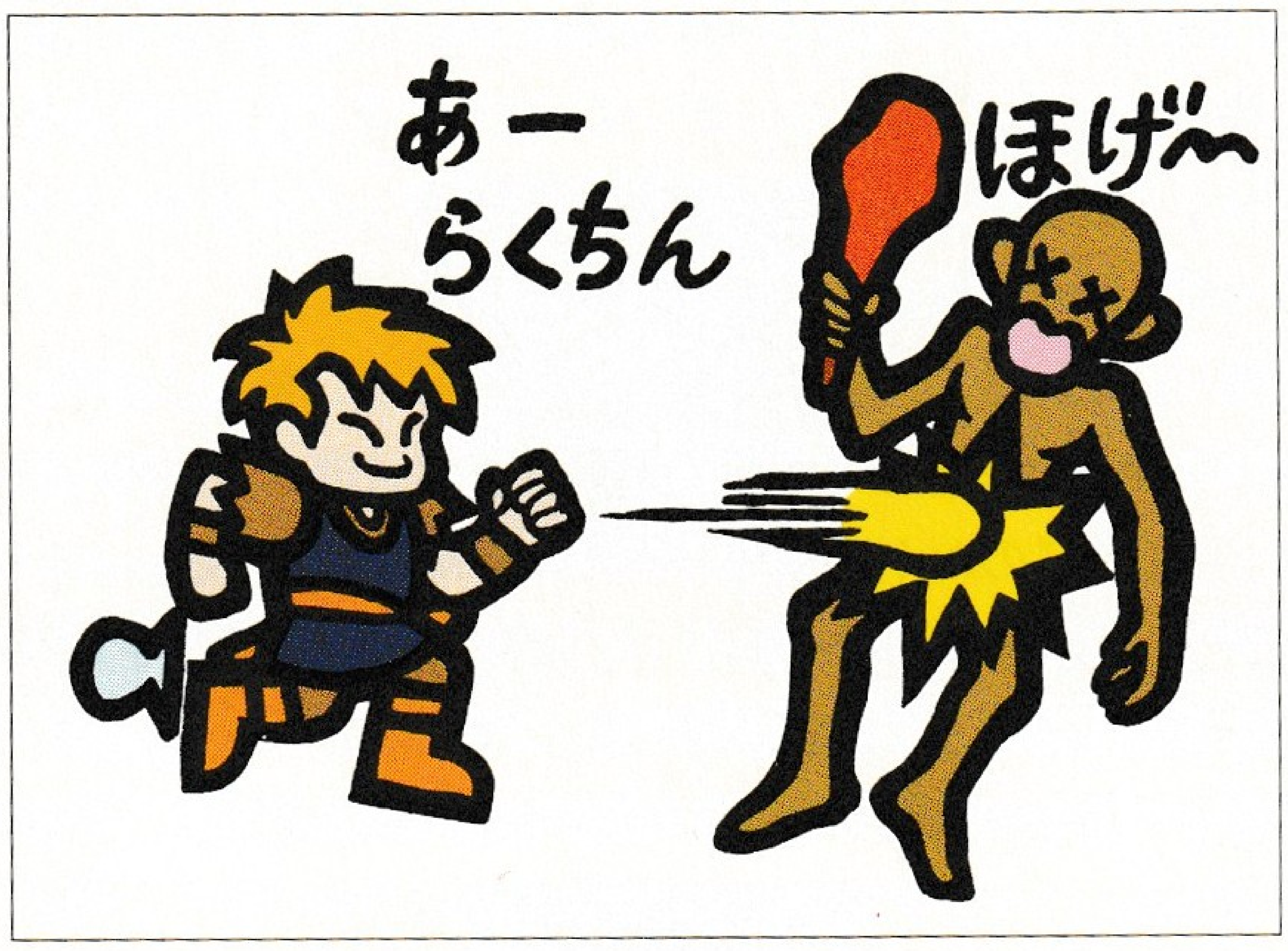
チャレンジングステージ【challenging stage】[名]ラリーX、ニューラリーX、ギャラガ、フォゾン、ギャプラスの、ある規則にのっとったラウンドに行われる「出血大サービス」ステージ。うまくプレイすると、1万pts.以上の点がとれるのがミソ。ちなみに、ギャラガでは最高32,360pts.もとれる。しかも、ラリーX/ニューラリーXを除けば、いずれも失敗してもミスにならない。なお、同義異名称のもので、スーパーパックマンのボーナスステージ、マッピー・ホッピングマッピーのボーナスラウンド、パック&パルのレストタイムなどがある。これらのほとんどに10,000pts.以上の得点の可能性があり、どれも失敗してもミスにならない。

チューイングオクティ【chewing octy】[キャラ名]平オクティの中ではかなりの難敵。まばたきしながら、同時に3発の弾を吐く。しかし、今どきただの「チューイング・オクティ」とは間抜けてるなぁ。どーせなら「バブル・オクティ」とか、「ノンシュガー・オクティ」にすりゃよかったのに。

ちょうおんぱ【超音波】[キャラ名]ピノ・アチャの武器。「ウーヤーター」のミラクルボイスよろしく、声で敵をやっつける。兵隊とサルに有効。

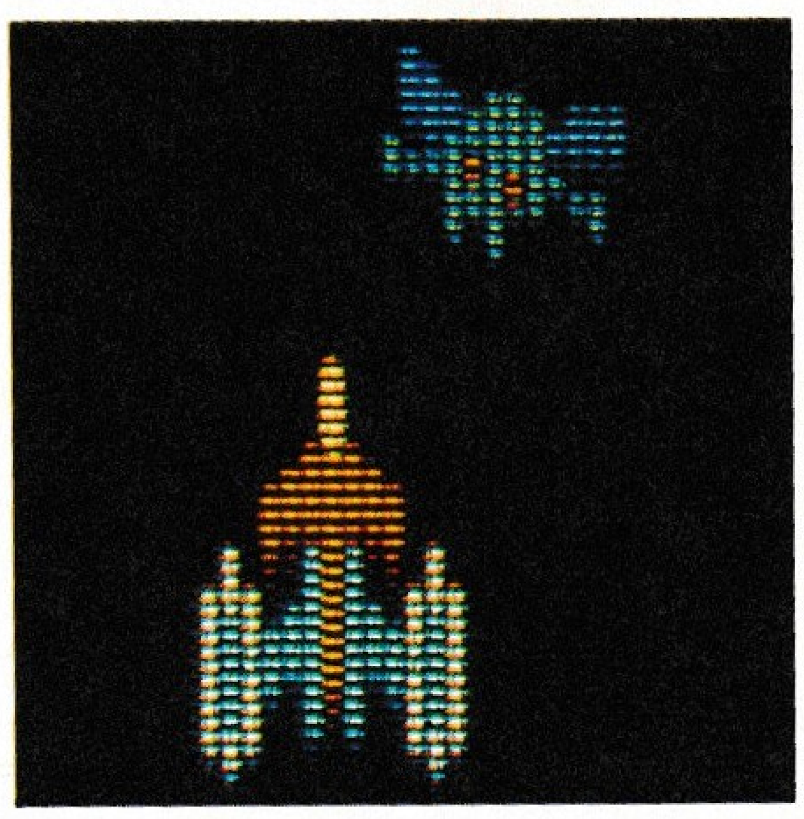
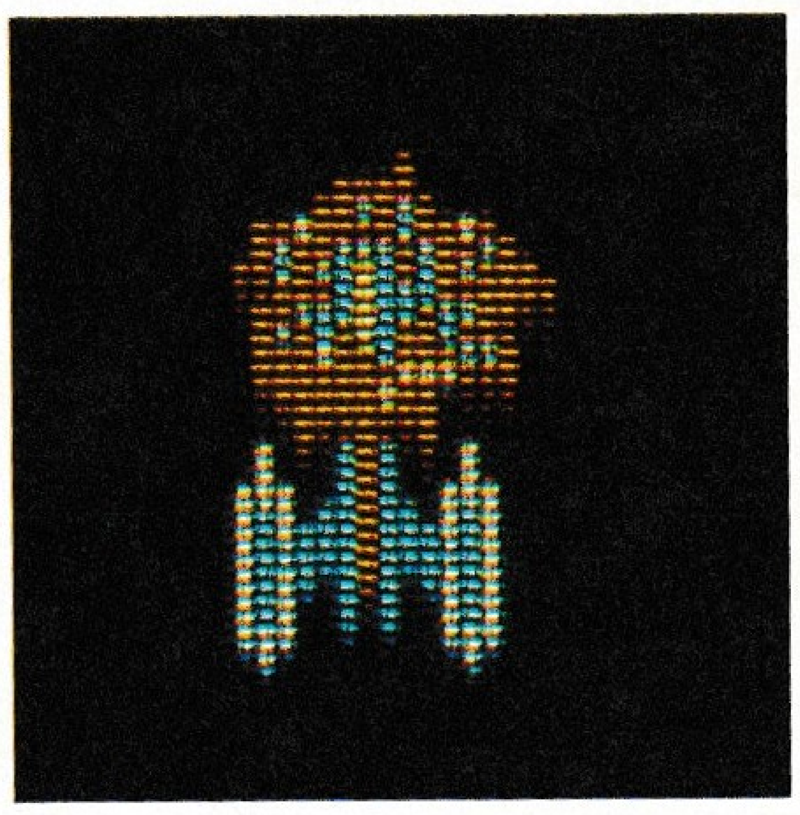
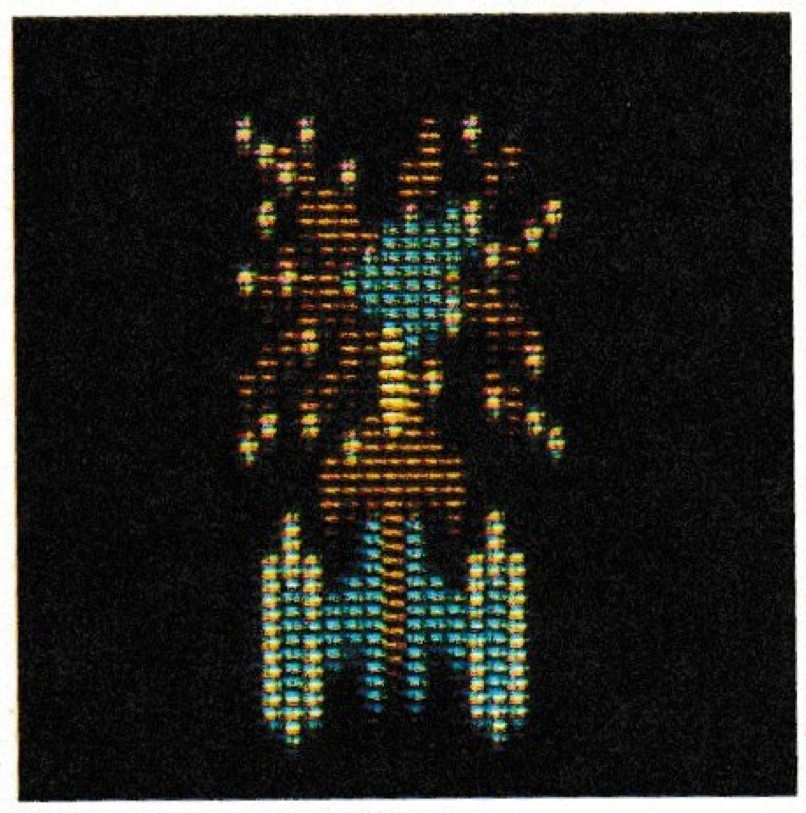
ついらく【墜落】[現象名]スカイキッドでは、敵機や敵の弾を食らっただけでは、下に落ちるだけでミスにならない。地上に落ちるまでに、ジョイスティックを上に倒し、規定回数以上ボタンを叩くと復帰できるのである。ただし、この規定回数は徐々に増えていくので、最後にはボタンが間に合わず、飛行機は地面に叩きつけられることとなる。こうなると1ミス。

つうこうてがた【通行手形】[テク名]貫通性のある武器を1発使い、そのあとをついていくテクニック。敵はどんどんやられていくので安心して前に進める。武器のスピードとプレイヤーキャラクターのスピードにあまり差がないことが条件で、マッピーやドラゴンバスターに実用例が見られる。

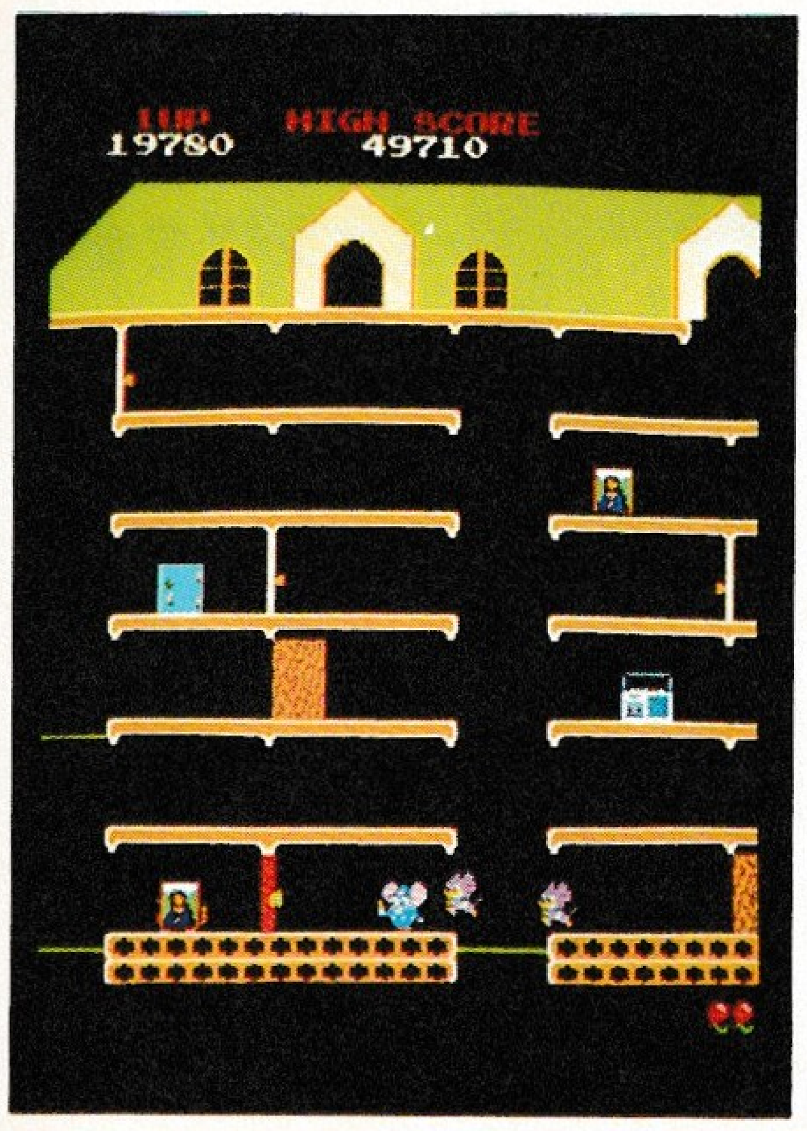


つかいまわし【使い回し】[名]以前、別のゲームで使ったドットキャラクターをそのまままた使うこと。その際、色が変わることもある。パックマンシリーズのフルーツ関係には使い回しが多い。

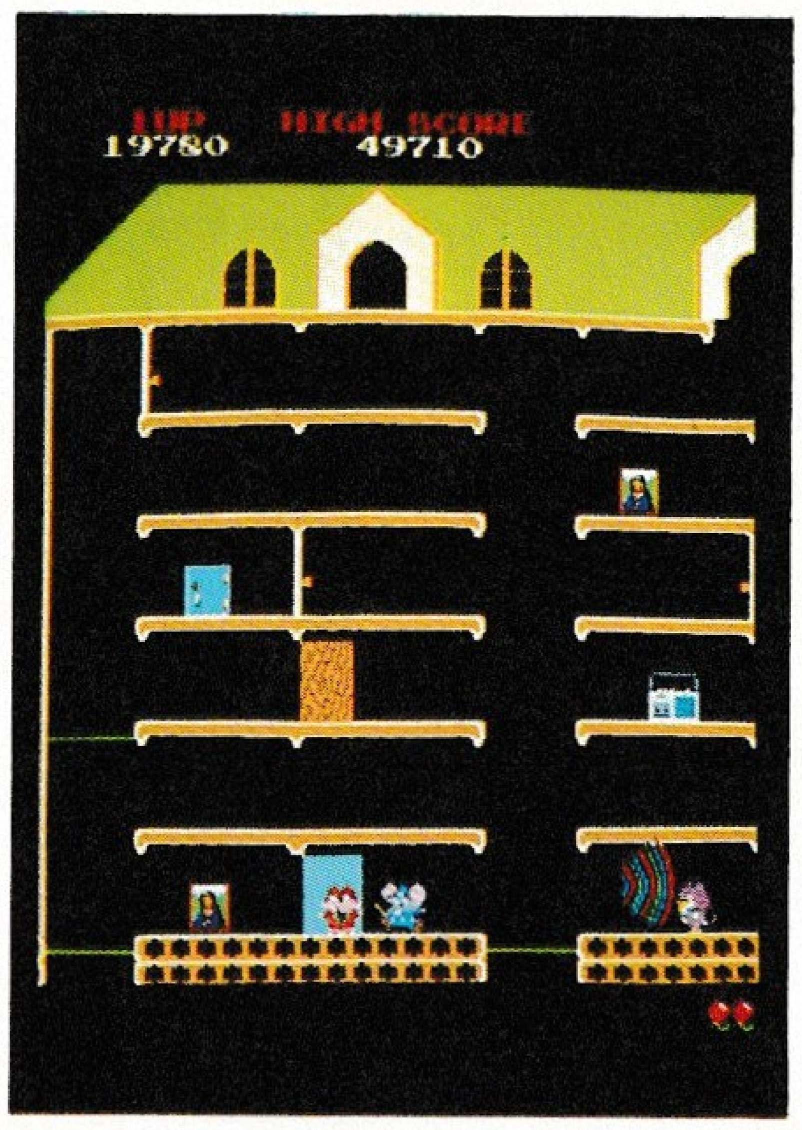
つきさし【突き刺し】[現象名]ギャラクシップは、先端にこれから発射するミサイルを装填している。ギャラクシップ本体にエイリアンが当たればミスだが、ミサイル部分に当たるぶんには何も起こらない。そこで、そうなった瞬間にミサイルを発射すると、あたかも「エイリアンが自分からミサイルに突き刺さってやられた」ように見える。

つなわたり【綱渡り】[名]最後のプレイヤーキャラクターが、死ぬ間際にしたことが効を奏してキャラクターが追加され、なんとかプレイを続けることができること。追加されてからミスをするのではなく、ミスをした後で追加されるため、とてもありがたみが増す。写真に示したマッピーほどではないにしても、シューティングゲームならばたいていの場合綱渡りができる（発射と命中の間にタイムラグがあるため）。それ以外ではディグダグがそうである。



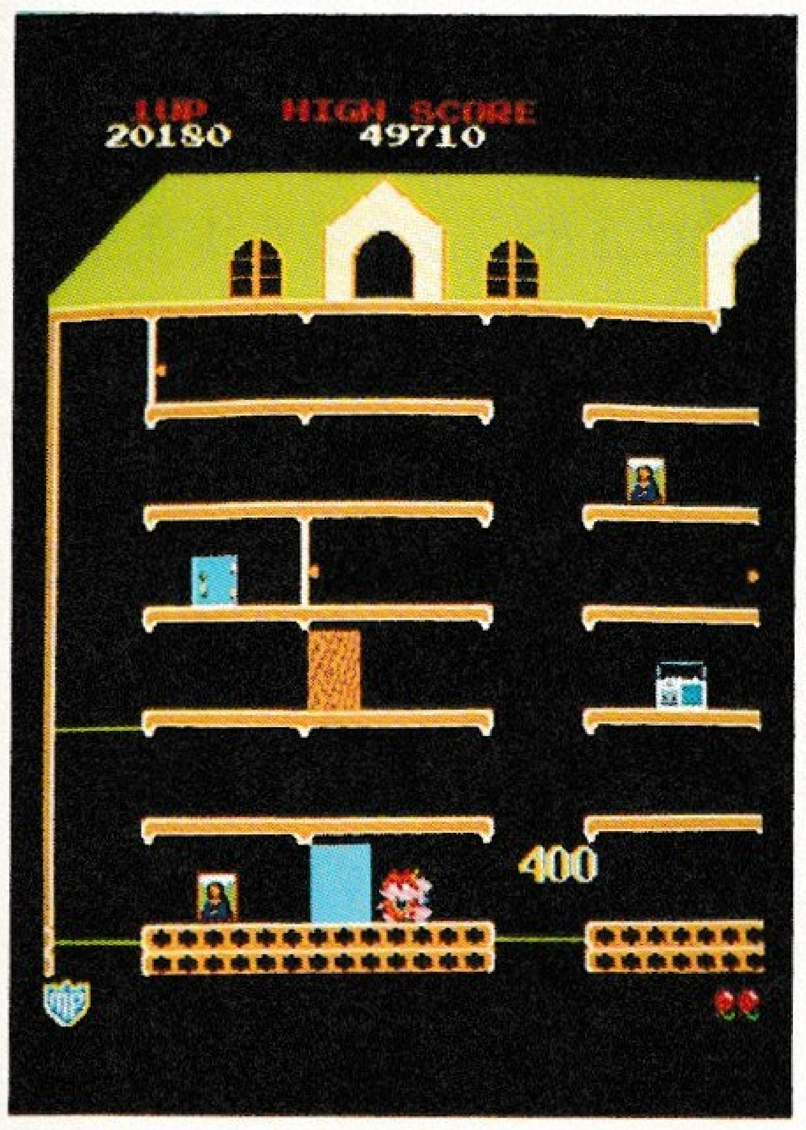
▶残数ゼロ。死んじゃうよ～



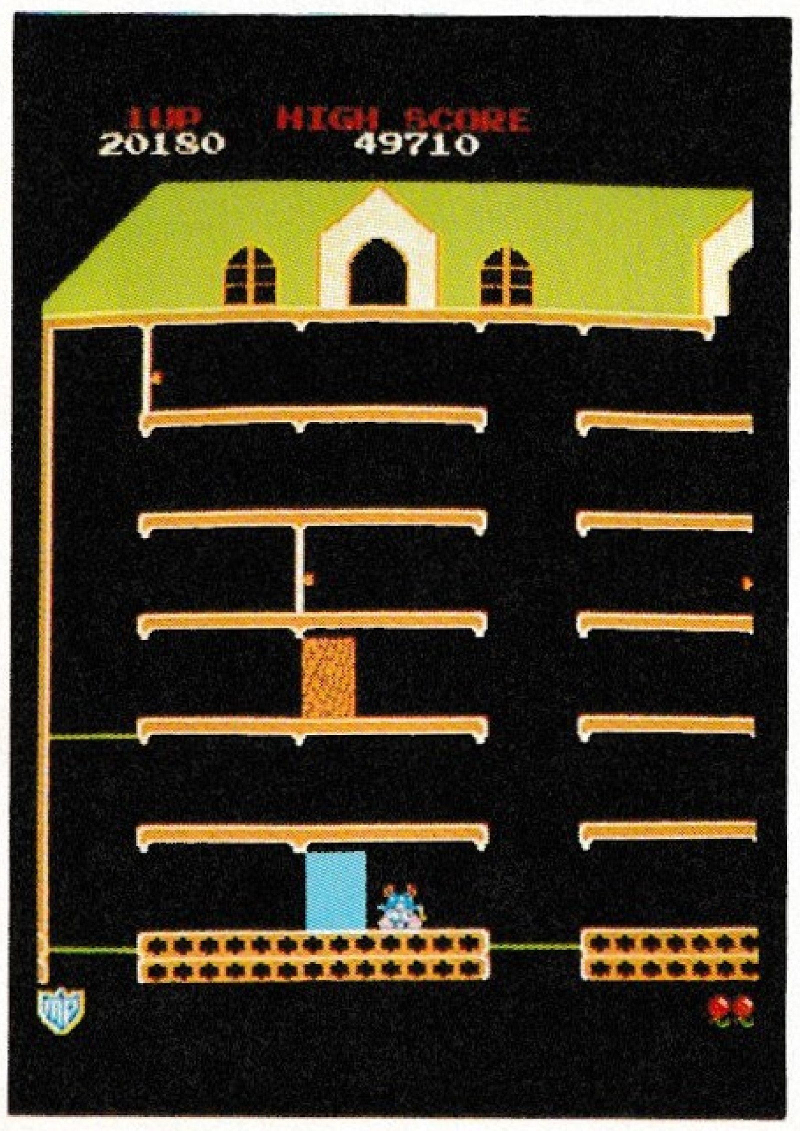
▶くらえマイクロウェーブ



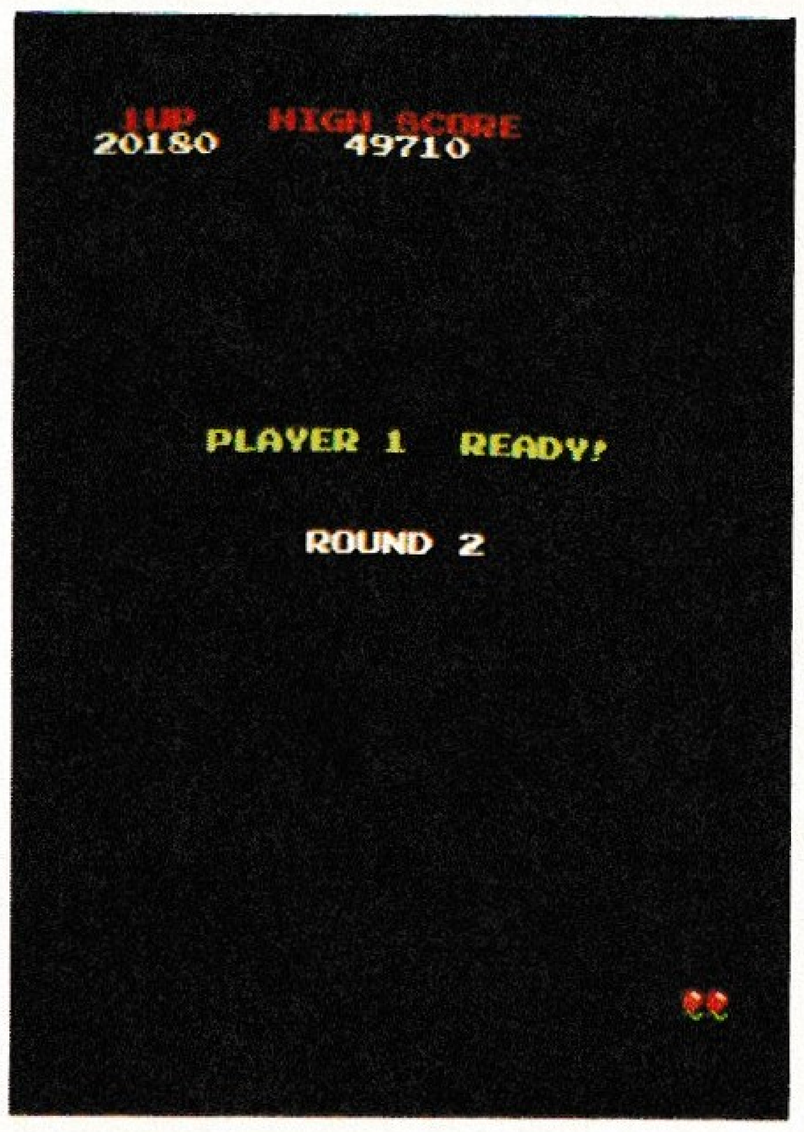
▶うわっ。ニャームコにヤラレタ



▶……と思ったら1匹追加



▶ボクが死んでも、



▶ゲームは続くのだ

ツボ【壺】キャラ名リブル・ラブルのミスティックアイテム。バシシするとエネルギーになる。

つむじかぜ【つむじ風】キャラ名ピノ・アチャの、温存している殺戮兵器。7が3つ揃うと一定時間使えるというコンセプトは、今やすっかり街の人気者となった、パチンコのスリーセブンと同じ。体のまわりをつむじ風がおおい、移動のスピードが上がる。この間は無敵で、魔女以外のすべての敵を体当たりで倒せる。

つるままさゆき【鶴間政行】人名ラジアメの構成者。放送作家。もともとは欽ドンの常連投書者だった（信じらんねーや）。昔はいやらしく「FUFUFUFUFU…」と笑うだけだったが、つい1年ほど前から俄然口うるさく（失礼！）なってサブDJ化してきた。パーソナリティーが斉藤洋美に変わってからは、古株であることを十二分に利用し、しばしば彼がイニシャチブをとることもある……というより、もはや完全に「対談バラエティーショー」と化している。最近見せなくなったが、「ケロヨン」のまねができる。

て

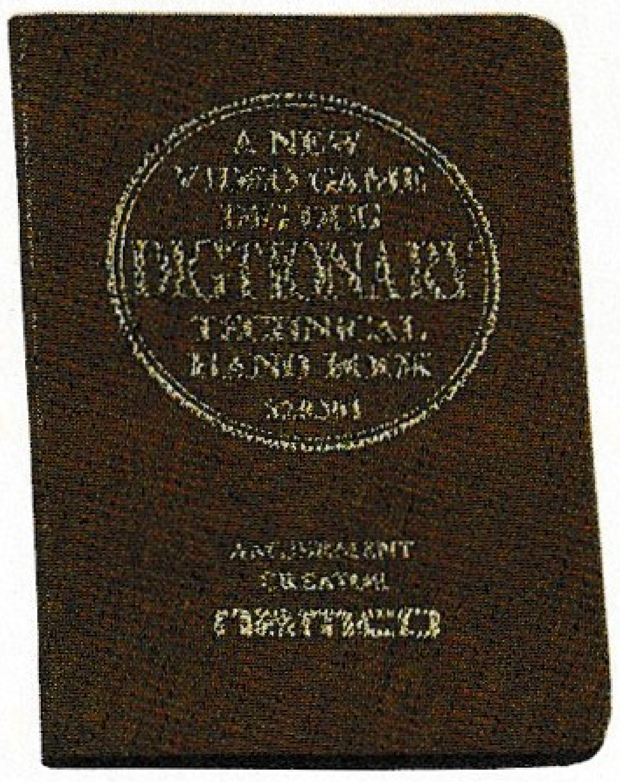
ていさつばくげきき【偵察爆撃機】キャラ名スカイキッドのキャラクター。後ろからゆっくり飛んできて、前後に機銃を撃ちながら、パラシュート爆弾を投下していく。パラシュートはどんどん落ちてくるので、こいつの下後方を取ってパラシュートを撃ち続けると、けっこうな小遣い稼ぎになる。

ていしょく【定食】名敵キャラクターの攻撃がパターン化していること。たとえばゼビウスで、かなりエリアが進むと、トーロイドの後はブラグザカートが、ギドスパリオの後はジアラがきがちである、など。ローリングサンダーはエリア進度によって敵の攻撃がすべて決まっているから、さしあ

たり「定食屋」といったところか。対して、ポールポジションやリブル・ラブルなどのパターンが定まらない、あるいはパターンプレイをするのがきわめて難しいゲームは、「一品料理屋」といえる。

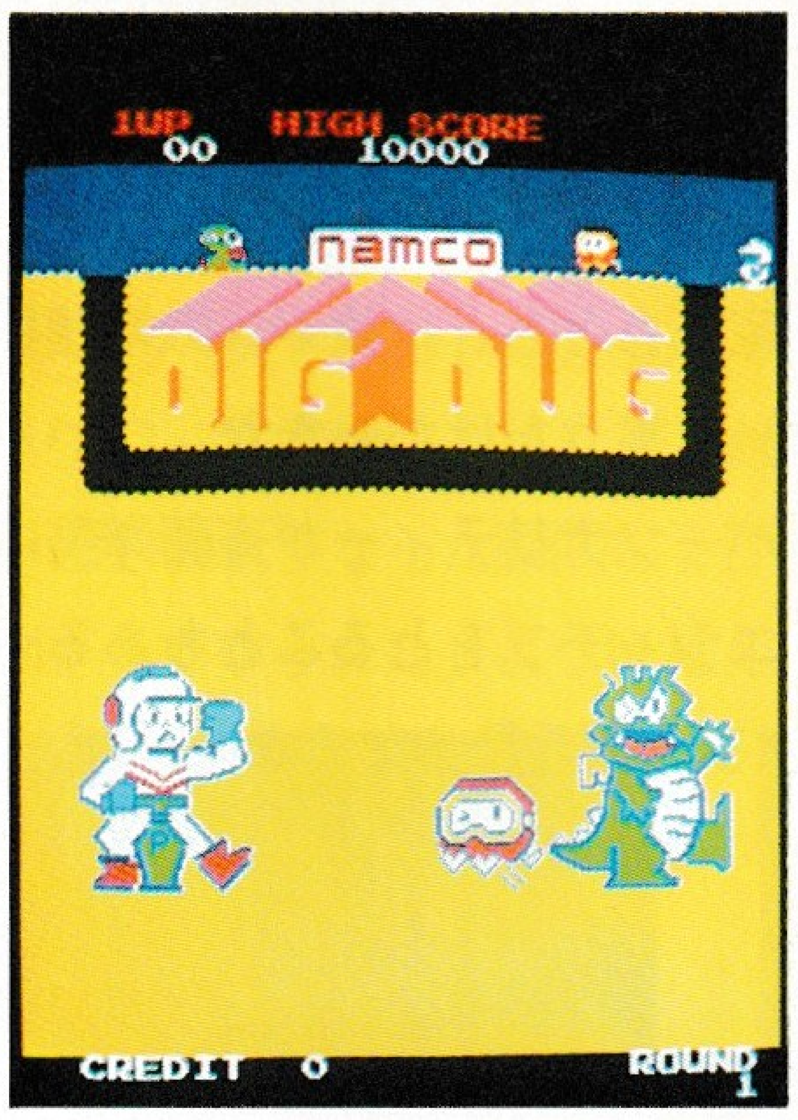
ティーエム【TM; ™】图「trademark」、つまり商標のこと。™についてはファミコン™を参照されたい。

ディグショナリー【Digtionary】图ナムコ・豆本シリーズの元祖。64ページあり、ディグダグのさまざまなテクを紹介する、というもの。もともとは有料だったようだが、無料化が進んだ。今では絶版となっている。

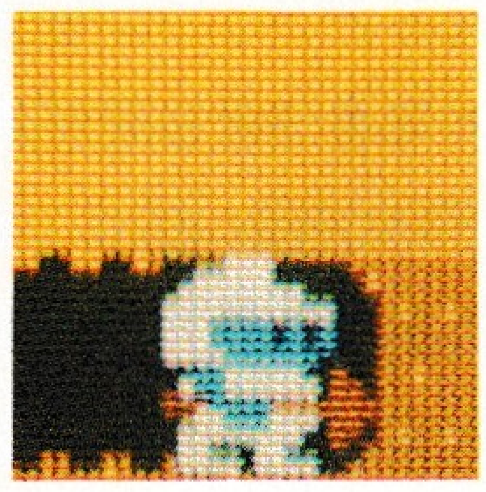


◀ナムコマニアのコレクターズ・アイテムなのだ。

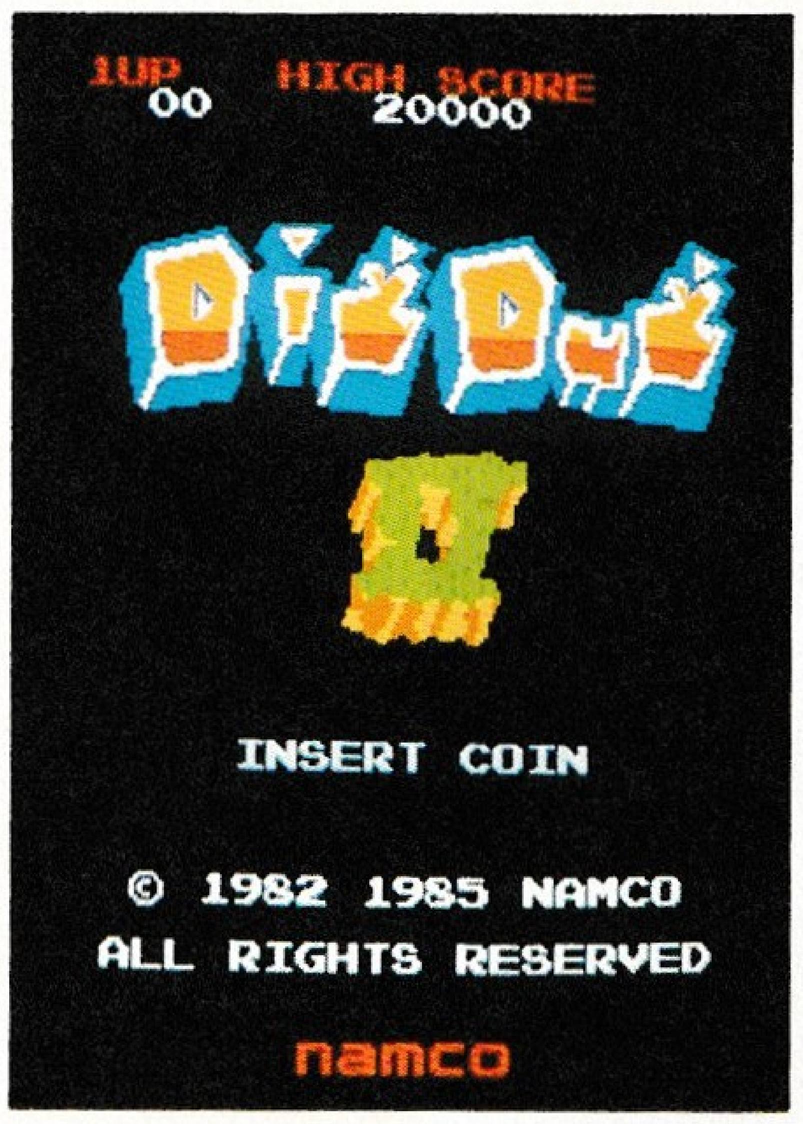
ディグダグ【DigDug】①ビデオ名1982年初頭、突如登場したビデオゲーム。「戦略的穴掘りゲーム」と銘うち、地底を掘り（＝dig。この過去分詞がdug）進みながらモンスターをやっつけることを主眼とした。最大の特徴は、パックマン等と違って自分で迷路を作り、作った道を利用してさまざまなテクニックが使えることで、理論的、かつ小手先技の得意な（なんていったら語弊があるかな？）日本人の感性にぴったりマッチ、これによってディグダグは同年上半期のNO.1のヒットとなった。ところで今、「この過去分詞がdug」と書いたが、何を隠そう過去形もdugなのだ。つい、dig-dag-dugと、beginのノリになってしまう人がいるが、誤りである。しかしそういえば、当時なぜか「DigDag」と書く人が多くてヘキエキしたなあ。ナムコット版もあり。②キャラ名ディグダグ①の主人公。





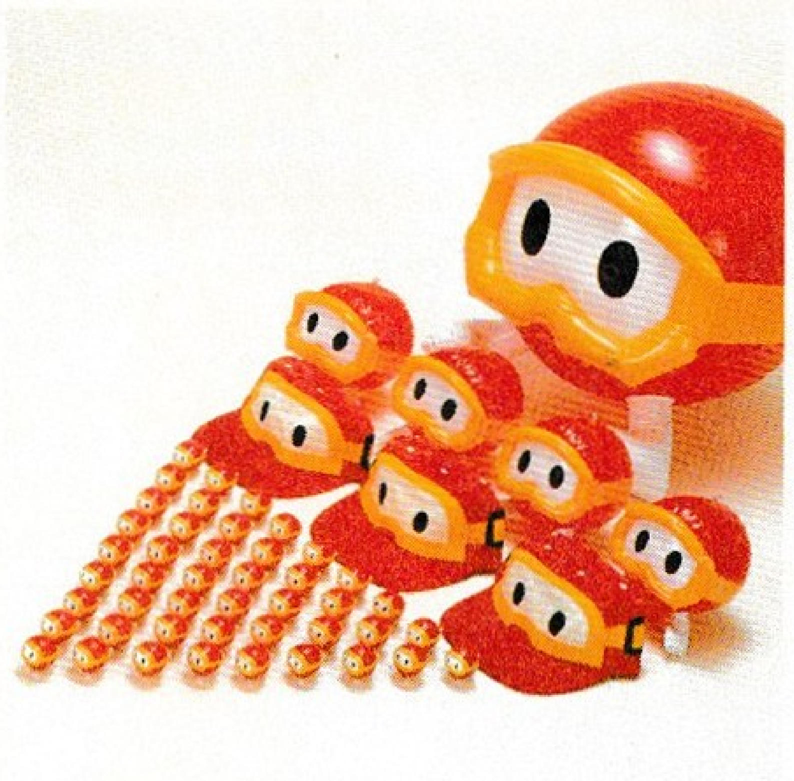


—ツー【—II】ビデオ名ディグダグが地上に出てみるとそこは島だった。ってなわけで、ディグダグIIは戦略的島割りゲームになっている。なんとなく二番煎じのにおいもするが、まあよいのではないか？　なお、地上に出て来た関係で、必要のなくなったモリの代わりにドリルを持っている。ただし、だからといって土を掘るのをやめたわけではなく、掘ってないように見せかけて、じつは細い溝を掘っているのだ。ナムコット版もあり。





ディグダグッズ【Digdugoods】名ディグダグのキャラクター商品のこと。プーカ帽子、ボール、ゼンマイプーカ（プーカは丸いのでなにかと商品にしやすい)。その他、バッジ、人形、実用品も2、3出たようである。ナムコのキャラクター商品はこれが元祖。





ディスペルマジック【Dispell Magic】名カイがギルにかけるspecialの呪文。ハイパードルイドにスーパーシールド封じを喰らったとき、これを解く。また、呪いのかかり具合を弱めることもできる。「ディスペル」とは「解呪」のことで、一般には「魔法によって操られているアンデッドモンスターを土に還す」ものなんですがね。シンボルは「十字架」。ロッドを2本組み合わせたように見える。

ディップスイッチ【dip switch】名これはマニアしか知るまい。ビデオゲームの中に組みこまれ、そのゲームのⅰ難易度ⅱエクストラスコアⅲゲーム料金ⅳアップライト←→テーブルⅴアトラクト音（デモの音）を出す出さないを決めるスイッチ。これが正しくセットされているかどうかをテストモードで確かめる。

ディテクト【detect】動発見する、見破る。

——キー【——Key】名カイの扱うlightの呪文。カギの根元に色をつける。これだけではあまりうれしいことは起こらないが、ドアに色をつけるアイデンティファイドアを併用することで、カギとドアの対応がつくようになる。シンボルは「カギ」

——マジック【——Magic】名カイの扱うlightの呪文。ギルにスペルの呪いがかけられていれば、その種類を表示する。かけられていなければ何も出ない。シンボルは「ろうそく」。

——マジックラダー【——Magic Ladder】名カイの扱うlightの呪文。1ヵ所ある魔法のはしご（magic ladder）が見えるようになる。見えてなくても使えるんですがね。シンボルは「はしご」。

——モンスター【——Monster】名カイの扱うlightの呪文。壁の向こうが半透明になり、透視できるようになる。隠れているモンスターやカギ（あったりするんだ、そういう部屋が）の発見にひと役買う。シンボルは「メガネ」。「魔法のトランプ」の透視メガネのように見えるのは、きっと筆者の気のせいだろう。

テーブル【table】名ゲーム機の形態を表す用語。テーブルにゲームが組みこまれて、座ったままプレイができるものを表す。たいていテーブルの両側にコントローラーがついていて、一方がミスを

するたびに画面を反転させて、席を代わらずにプレイができるよう工夫がなされている。しかし、いかんせん形状はただの机であるから、人の目を引きつけにくい。まして、こんなものがずらっと並んで、座っている人がみんなうつむいたままゲームにふけっているなんて図は不気味以外の何物でもない。アップライトの多いアメリカのゲーマーは、「日本のゲームマシンは全部テーブル型になっていて座ってゲームをするから足腰が弱くなるのだ」と主張しているとか。



テーブルポップ【table POP】图ゲーム筐体の上などに置くアイキャッチ。ゲームの販促用品の1つで、古くは「ボスコニアン」あたりから、ほとんどすべてのゲームのテーブルPOPが存在する。



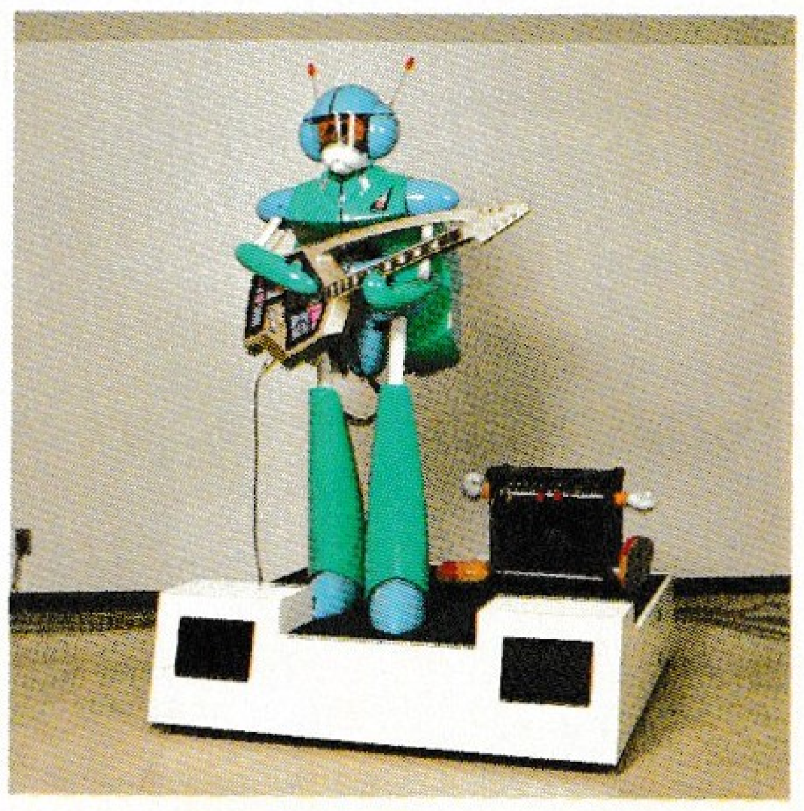
デカキャラ【——chara】图大きなドットキャラクターのこと。アンドアジェネシスの登場を契機に、最近増加の傾向が見られる。効果的にデカキャラを使ったゲームに、源平討魔伝がある。



てきながらあっぱれ【敵ながら——】圄源平討魔伝の、頼朝の台詞。鎌倉にたどり着いたとき、景清のもとに三種の神器が揃っていると、冷や汗をかいた頼朝はこう言ってほめてくれる。いかに自分が不利でも、「どうだ、わしの部下にならんか？」と、安易な懐柔策に走らないところはさすが頼朝である。われらも「敵ながらあっぱれ」とほめてあげよう。

●ついに頼朝が現れた。三種の神器を持っているあなたには何も恐れるものはない。心おきなく戦うがいい。《「わが魂は不滅じゃ」へ》

デジタルトメサン【Digital Tome Ⅲ】[ロボ名]ピクパクの一員。ギター担当。もとはバッタ。指がないのにギターを弾くというスグレロボット(?)。



デススペル【Death Spell】[名・キャラ名]カイの扱う attack の呪文。「死の呪文」で敵を倒す……のだが、なぜか画面上ではガイコツが飛んでいく。貫通性があり、マジシャンとアキンドナイト以外の、ウィル・オー・ウィスプなども含めたすべての敵に有効だが、使用するたびにカイがドレインする。シンボルは「ガイコツ」。

テストール【testoll】[キャラ名]ドラゴンバスターのモンスター。ふつうは足を使ってのそりのそりと歩いているが、ときどき体を丸めて高速でゴロゴロと転がってくる。このときは剣は通じない。

テストコース【Test Course】図ポールポジションⅡのコースの1つ。90°左カーブ4つと、きわめて単純明解。このゲームのハイスコアはたいていここから生まれる。また、ばんばんスピードが上がるので、何 km/h まで出したかを競う方法もある。なお、前述の理由から、最前列左側がポールポジションとなっている。



テストモード【test mode】図ナムコ・ビデオゲームの特徴。一般にビデオゲームには自己診断機能があり、自分自身が正常である（ROM 内容も、RAM も正常で、I/O にも不良個所がない）かどうかは、自分で調べることができるが、ナムコのビデオゲームはこれに加えてマニュアルチェックができる。筐体内にあるテストスイッチを入れると画面が少しの間乱れ、その後テストモードとなる。ハード、ソフトに異状がなければ、「ROM OK」「RAM OK」「I/O OK」と表示され、また、「TABLE」（2up のプレイのとき画面がフリップフロップ（反転）する）か「UPLIGHT」（1up も 2up も同じ向きに映し出される）、「1 COIN 1 CREDIT」（その他「2 COINS 1 CREDIT」や「1 COIN 2 CREDITS」、「1 ST BONUS FOR 20000 PTS」、「2 ND BONUS FOR 70000 PTS」「AND FOR EVERY 70000 PTS」などのエクストラスコア、「RANK C」などの難易度、「SOUND ON」などのアトラクト音の有無が表示される。また、このとき筐体の1P、2Pスタートボタンは両方とも点灯し、電球が切れていないかどうかもわかる。加えて、ジョイスティックや、ボタンなどの I/O を操作するたびに、ゲーム中使われている効果音、BGM が試聴できる（ゲームセンターの店員を拝み倒して、テストパターンを出してもらって、その音を録音しようとたくらんだお方も中にはいるのではないか？　ウーン、陰気な楽しみだ……筆者もやったけど）これはただの試聴にあらず、I/O の操作が正確に内部に伝わるかどうかをも調べることになっている。

て
デジタ―テスト



でっかいゆめをもたなきゃいかんぜよ【でっかい夢を持たなきゃいかんぜよ】固龍馬くんの台詞の１つ。大きな夢を持たなければいけないよ。



デッドコピー【deadcopy】名狭義には、業務用ビデオゲーム基板内のプログラムROMをそっくりうつしとってつくられた業務用ゲーム。広義には業務用ビデオゲームに似たルール、意匠等を用いたソフトウェアを指すことが多い。日本では、とくにソフトウェア（ビデオゲームを含めて）の著作権を保護する法律がなく、コピーヤー（零細の個人企業「ガレージメーカー」が多い）をはっきり違法だと訴えて法的制裁を加えることがなかなか難しかったが、５年程前の「スペースインベーダーパートⅡ」裁判で、プログラムは著作物であるという旨の判決が下り、その後、各種ゲームについて法廷で熱い戦いが演じられた。現在、著作権法をソフトウェアになじませるため、同法の一部改正がなされている。デッド・コピーゲームの特徴として(ⅰ)オリジナルとゲームタイトルが違う（まれに同一のものもあったが）、(ⅱ)オリジナルメーカーのクレジット（たとえば「©℗1982 NAMCO LTD.」とか（これはポールポジションのもの））がない、(ⅲ)オリジナルより安価で取り引きされる（半額弱と聞いている）、(ⅳ)えてして製作年度が「１９８２」などと１文字間隔になっている、(ⅴ)タイトルロゴがダサい、などが挙げられる。最近はオリジナルのゲーム説明書に、オリジナルである旨のシールが貼付されている場合が多い。また、オリジナルのゲームプログラムの中にコピー対策プログラムを「仕込んで」おくところもあるようである。このデッドコピー、インベーターブームの'78から'83年あたりまでかなり頻繁に出回っていたが、最近は前述の事情でコピーが行えなくなってきたため、ほとんど見られなくなった（もっともコピーして利潤が上がるほどうまみのあるゲームが少なくなったのも確か）。（「スペースインベーダーパートⅡ」＝©タイトー）



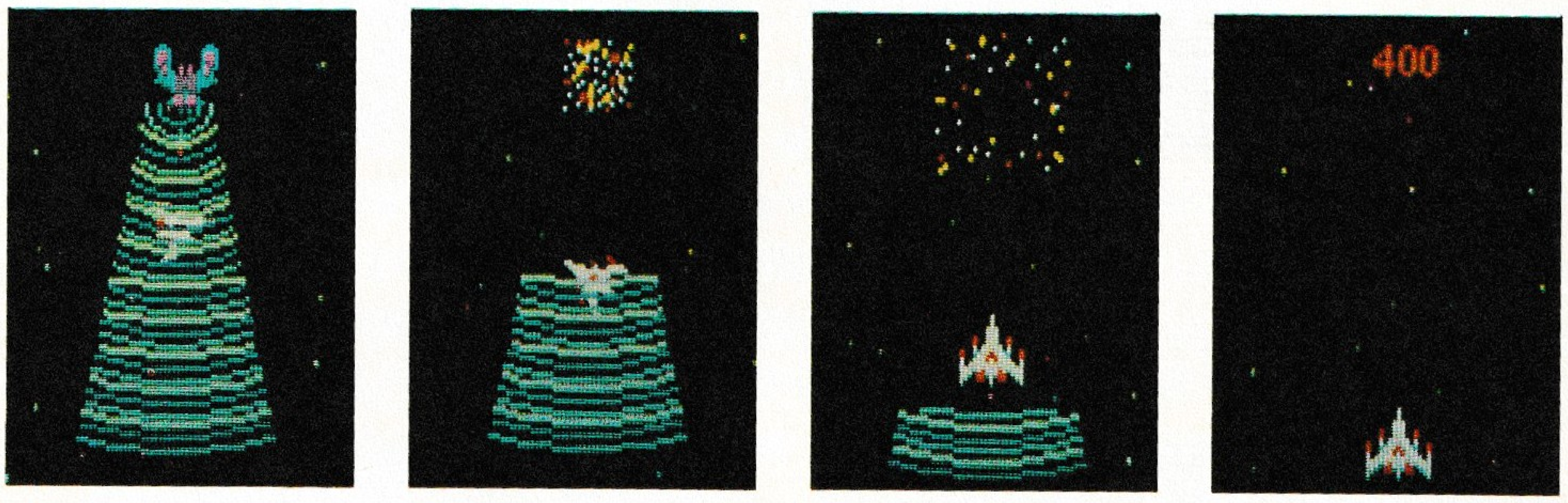
◀ゼビウスの隠れメッセージ
じつはこれもコピー対策プログラムの１つである。

デビルなかむら【――中村】【Devil――】[キャラ名]区分：特別出演キャラクター。性格：地獄界にいる。釜茹での番人。たろすけを棒でつつく（社長ではありませんので念のため）。～妖怪道中記・仕様書より～

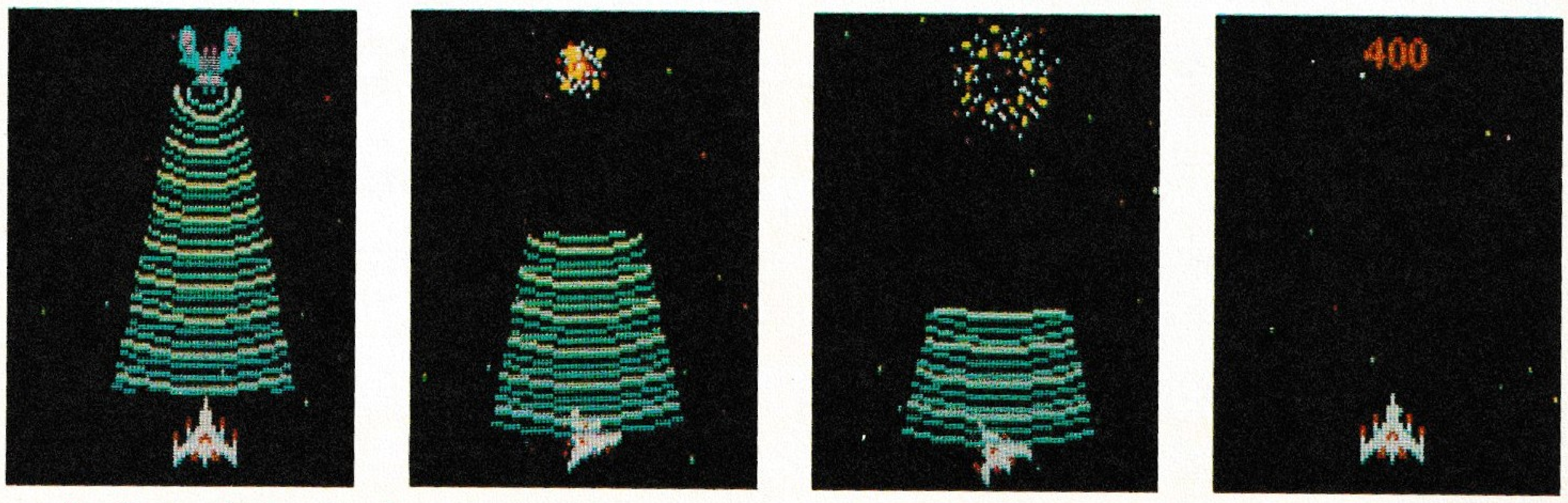
てもげニャームコ【手もげ――】[現象名]マッピーで、「Hurry！」（→ハリー！）になる寸前にニャームコに1000点看板を出させる。タイミングがよければ「Hurry！」の後、ニャームコの、1000点看板を持った手が宙に浮いているところが見られる。これが「手もげニャームコ」。マッピー怪現象の1つ。

でもどりファイター【出戻り――】【――fighter】[現象名・キャラ名]トラクタービームに吸い上げられているファイターのミサイルがたまたま、ビームを出しているボスギャラガに当たると、トラクタービームは消滅する。よって、このファイターも元に戻る。この現象や、そのファイターをさして「出戻りファイター」という。トラクタービームにつかまる寸前にミサイルを撃つと、トラクタービームで回転した直後すぐ元に戻る。位置の移動も少ないため、これを「1回転」という。

▶出戻りファイター



▶1回転



でものハイスコアところきらわず【出物ハイスコア所きらわず】[慣]どうせポールポジションでハイスコアを出すなら、自分がよく行くゲームセンターで出して、毎日ながめていたいところだが、そうはなかなかいかないものである。筆者の友人にいたっては、旅先で自己ベストの記録を出してしまったため証拠が残らず、誰にも信じてもらえなかった。

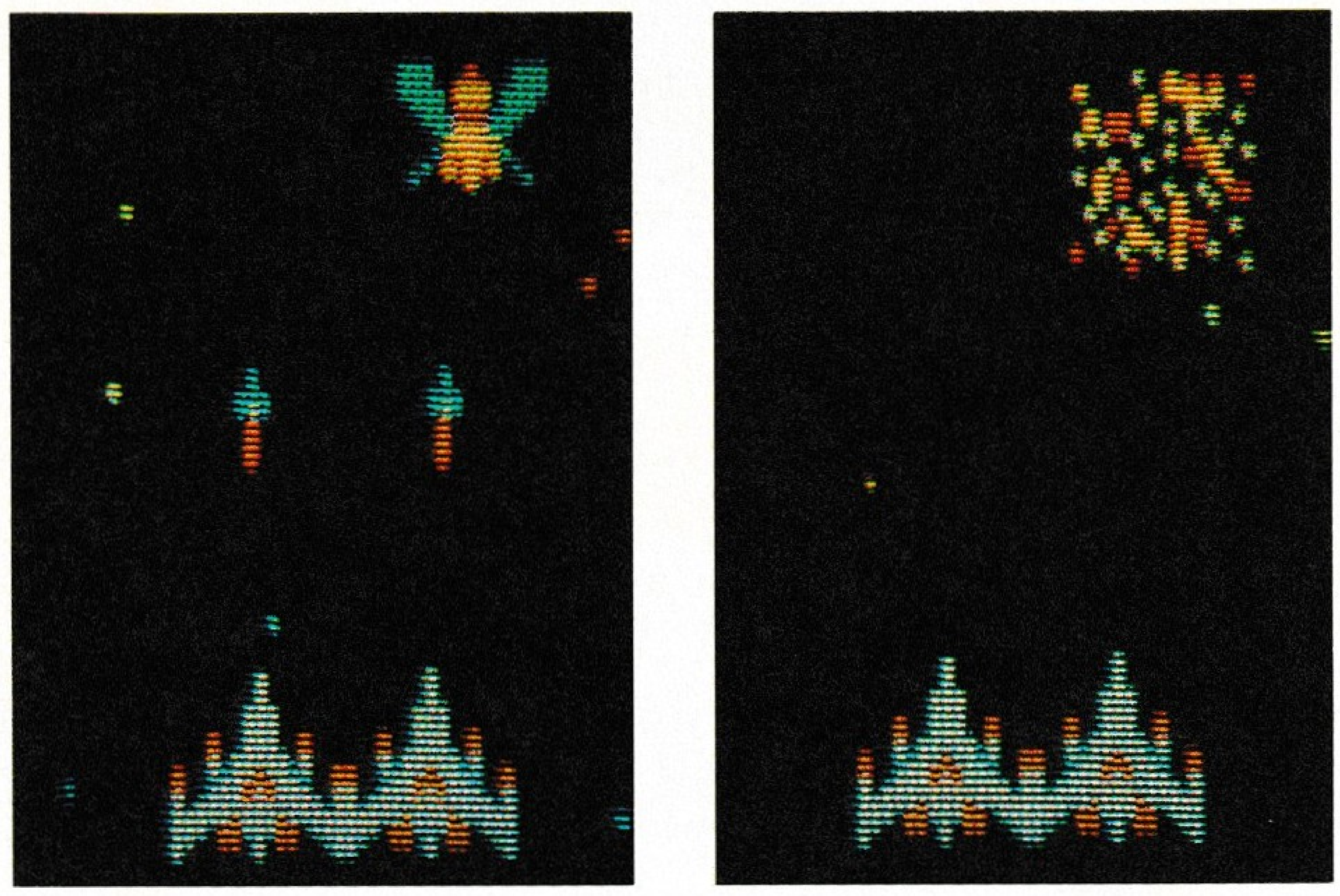
デモンストレーション【demonstration】[名]誰もプレイを行っていないときのビデオゲームの画面。略して「デモ」という。とくにデモの中で行われる自動プレイのことを「デモプレイ」という。デモプレイは基本的なゲームの進め方がわかる貴重なものであるから、ゲームメーカーはデモプレイの省略、ワンパターン化、デモの手抜きなどはけっしてしてはならない。

デュアルファイター【dual fighter】[名・キャラ名]捕虜になったファイターを取り戻し、ファイターが横に2つ重なった状態、またはそのファイター。攻撃力は、見かけ上、ミサイルが倍出るのだから2倍と考えられやすいが、どっこい、いっしょに発射されたミサイルの対は、片方が命中するともう片方も自動的に消滅する。そのため、正確な攻撃力は、撃ったミサイルがそれぞれ完璧に（2匹の）ギャラガに命中し、命中率を200%に近付けるそれを「2倍の攻撃力」とするならば、シングルでの攻撃力を基準としたときの攻撃力比 Adual はほぼ明らかに Adual＜2となり、

$$\mathrm{Adual}=\frac{\text{デュアルファイターの際の命中数}}{\text{デュアルファイターの際の発射ミサイル数}^{*}}=\frac{\text{総命中数－シングルの際の命中数}}{\text{総発射数－シングルの際の発射数}}$$

（*デュアルファイターの発射するミサイルの数え方は、命中率の算出法から割り出すと、（いっしょに飛び出る）2発を「1発」とみなしているようなので、それに準拠する）

となる。あくまで概算、机上論だが。チャレンジングステージや、その他2つのミサイルが同時に2匹のギャラガに当たる可能性の大なる局面においてはAdual→2となる。もちろん、デュアルファイターでいる時間、シングルにおける命中率などによってこの数字は大きく変わる。まして、命中率が同じであっても、デュアルである時間の多い人と少ない人とではその戦い方に大きな差がある。



◀はて、左側のミサイルはどこへ行ってしまったんでしょう?

デュオディメンジョン【Duo Dimension】名カイの扱うspecialの呪文。同次元進行する別の世界に飛び込む、という感じのこの呪文、残り時間そのままでそのルームにおけるプレイを最初からやり直す効果を持つ。ギルやカイを鍛えるにはもってこい（お好みの敵で何度も戦える）だが、ゲームの進行が硬直するので、テーブルが空くのを待ってた人はこれをかけるのを見て、かなりこめかみのあたりが「ぴくぴく」きたはずだ。まぁ、おたがい様ですがね。シンボルは「同一の2次元を行ったりきたりのイメージ」。

テラジ【terrazi】キャラ名 ゼビウス軍のカブトガニ型有人戦闘機。とはいえ、はじめからカブトガニを意識してつくられたわけではなく、カウボーイの帽子・の・ようなものがいつのまにか化けてしまってカブトガニになった。製作者談によれば最強の戦闘機。

てりゅうだん【手榴弾】バトルシティーのアイテム。画面上の敵を一掃できる。タンクを手榴弾で倒すというのは多少無理がありそうですが、ま、雰囲気ですよ、雰囲気。

テレビ【television：TV】キャラ名 マッピーが取り返すターゲット。200 pts.

テレポ キャラ名 バラデューク界のザカート。ファイターの背後に突如出現、消滅と同時に弾を吐く。ザカートと違うのは、移動しないことぐらいである。

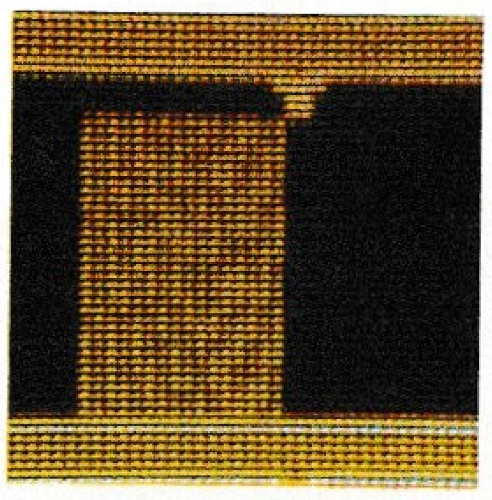
デロータ【derota】①名ゼビ語。希望・光明。②キャラ名 地上キャラクター。砲台の役割をなし、多数の弾を連続して撃ってくる。これの大きいもの（正確には、下にバキュラ製の台がついただけ）が、ガルデロータである。（→ガル）。③名交差点の中心を示すマークのなかには、夜になると赤ランプが妖しげに明滅し、さながらデロータに見えるものがある。

でんき【電気】①名数ある公共サービスのうち、止まっている時間が短ければ短いほど腹の立つもの。とくに、6時間ほどかけてリスト入力——パソコン雑誌などのプログラムリストを打ち込むこと。懐しい言葉だ——をし終えた直後にミリ秒単位の「瞬断」を食らったりしたときは、その後の「取り繕った平穏さ」が無性に不快感をかき立てるものです。②キャラ名 ピノ・アチャの武器。ロボットをやっつけられる他、それ以外の敵に使うと、敵の動きを止めることができる。

と

ドア【door】キャラ名 ニャームコ屋敷に付いている扉。ボタンを押すことにより、マッピーは、自分の向いている方向の一番近いドアを開くことができる。また、これで敵をはじくと50pts.得られる。

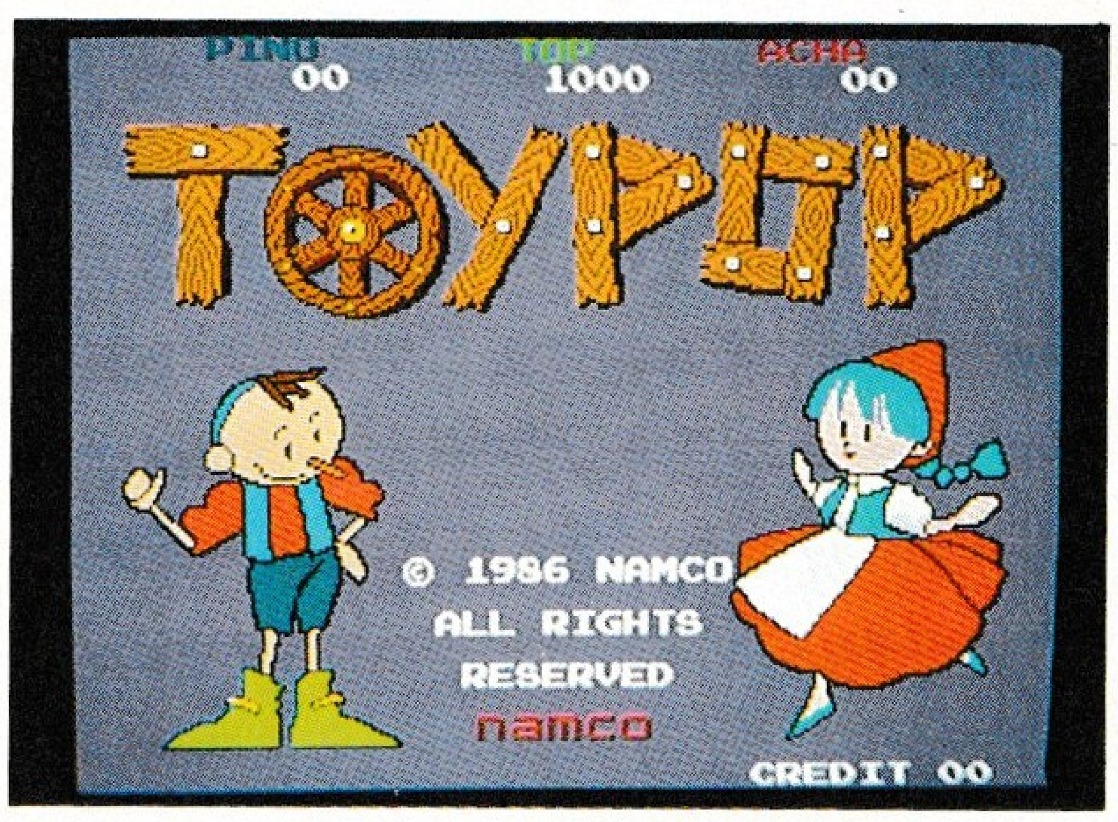
なお、敵はドアを開けることはできるが、閉めることはできない。閉められないのになぜドアがついているのかはいまだ謎である。

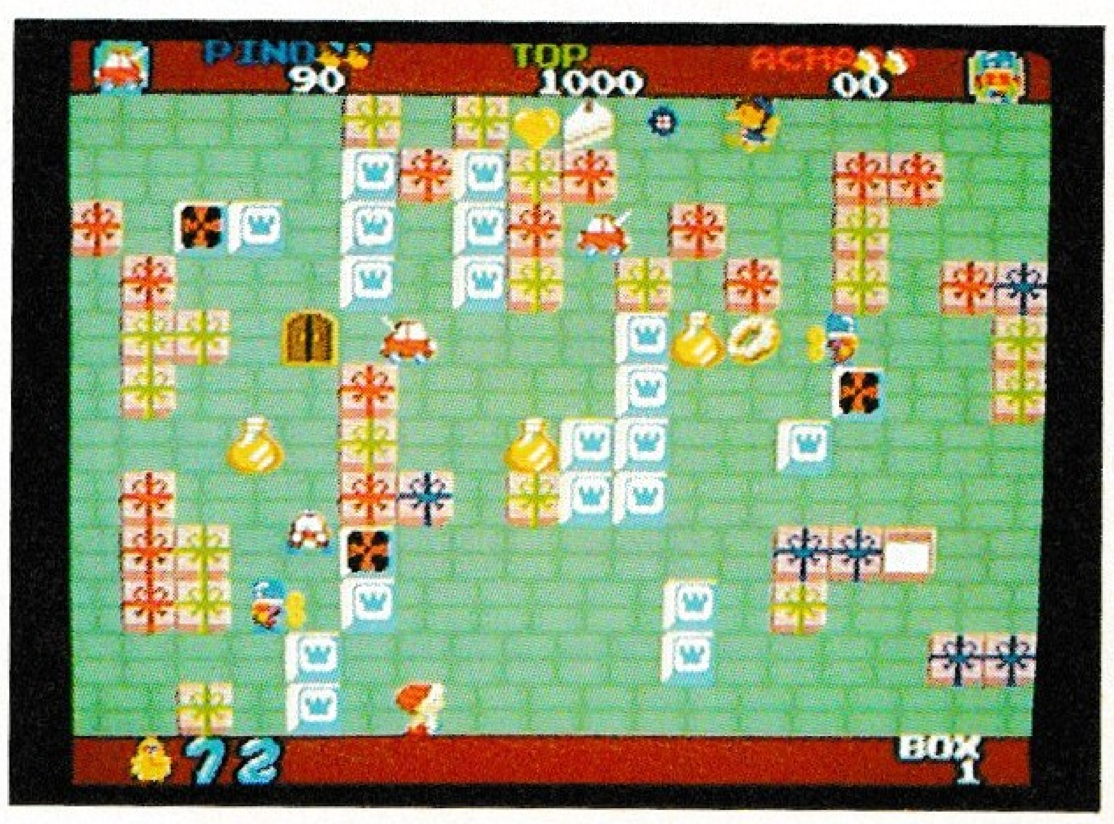


——アタック【——attack】图→ターボマッピー

——ダッシュ【——dash】图→ターボマッピー

トイポップ【Toypop】ビデオ名業務用ビデオゲーム。1986年登場。「開けてびっくりおもちゃ箱（カタログより）」「おもちゃのお城は大さわぎ！（NG・13号より）」といったコピーや、シンプルな（……というより、あまり手数のかかってない）画面から、「おもちゃのチャチャチャ」風の「ほのぼのドタバタアクションゲーム（なんじゃこりゃ）」を予感させるが、どっこいいっちょまえに「悪い魔女にさらわれた友だちを助けるため、魔女の城へ」という、きわめてトラディショナルなストーリー構成を抱えているところがたまらなかった。敵キャラクターであるおもちゃは、それぞれ倒すための武器が異なり、適宜それを取り換えながらゲームを進めなければならない。また、良心的な２人同時プレイシステムとなっており、継続プレイが可能であったり、相手のストックを分けてもらえたりする。まったく関係ないが、トイポップの画面を見て「あ、ひ○丸だぁー」と言い出すのは禁じ手、３分間退場となっている。





とうえいしきゲーム【投影式——】【——game】图小型の模型を大きなスクリーンに投影し、それを見ながら進めていく種類のゲーム。「中にジオラマの入ったゲーム」と見て差し支えない。F-1、サブマリンなどの秀作がある。

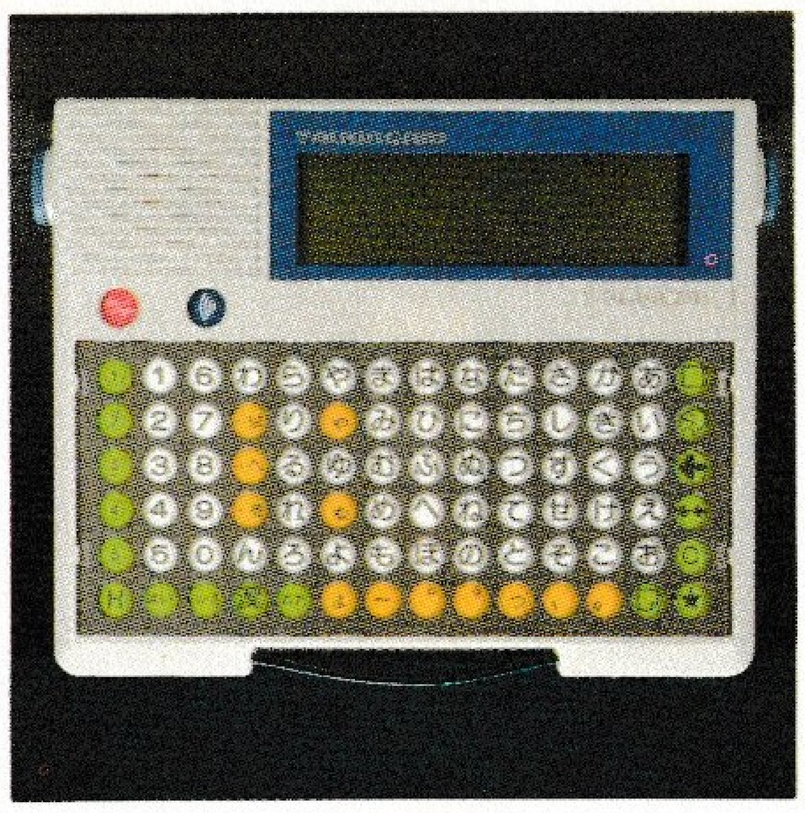
とうめいパックマン【透明——】【——Pac-Man】現象名・キャラ名パックランドの隠しフィーチャーで、あることをするとパックマンが透明になり、モンスターを通りぬけられる、というもの。



とうもろこし【玉蜀黍】キャラ名①スーパーパックマン・ラウンド６、22……のターゲット。それぞれ60、160pts. ②ディグダグⅡ・ラウンド12、13……のベジタブルターゲット。5,000pts. ちなみに、とうもろこしはその地方によって呼び名がさまざまに変わるものの１つ。君たちの地方ではなんと呼ぶのかな？　筆者のところでは「とうきび」といいます。

トーキングエイド【Talkingaid】图携帯型意思伝達装置。大阪府立身体障害者福祉センターの指導を受け、1985年登場。言語障害をもっていて思うように話せない人に代わって話をしてくれるもので、外見はパーソナルワープロ、ハンドヘルドコンピュータに近い。日常生活でよく使う言葉をシンボルによって呼び出せたりして、ひところの「電訳器」を思わせるが、さらに、障害者の方々の使

用に耐えるよう、使わないキーをカバーできたり、指先がふるえて2度押ししてしまってもいいようになっていたり、「はい」「いいえ」は1キーですぐ発声できたりと、細かい配慮をしている。プリンタを接続して、手紙や日記も書ける。この商品のブランドはnamcon。欧米7ヵ国語に対応させた外国版トーキングエイドを、1987年から輸出の予定。



ドーナツ【donut ; doughnut】キャラ名①スーパーパックマン・ラウンド3、19……のターゲット。それぞれ30、160pts. ②トイポップのお菓子。ボックスに入っている。200pts.

トーロイド【toroid】①図ゼビ語。回るもの。②キャラ名無人飛行物体。へろーっと飛んできて、身をひるがえして去っていく。この際弾を1発撃つことがある。30pts.

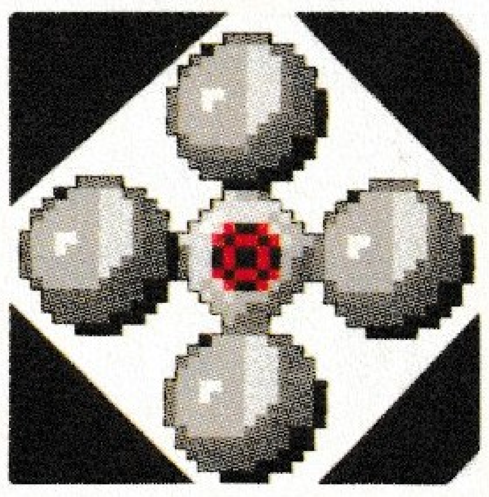
どくきのこ【毒キノコ】キャラ名源平討魔伝のキャラクター。かえるやうさぎが化けたものと、ジェネレータからばさばさと降ってくるものとがある。触れるとpoisonedに……はならないが、体力が減る。このとき「毒」という文字を発生するのが、どことなくばかばかしくてよい。

とけい【時計】キャラ名バトルシティーのアイテム。一定時間敵の動きを止める。

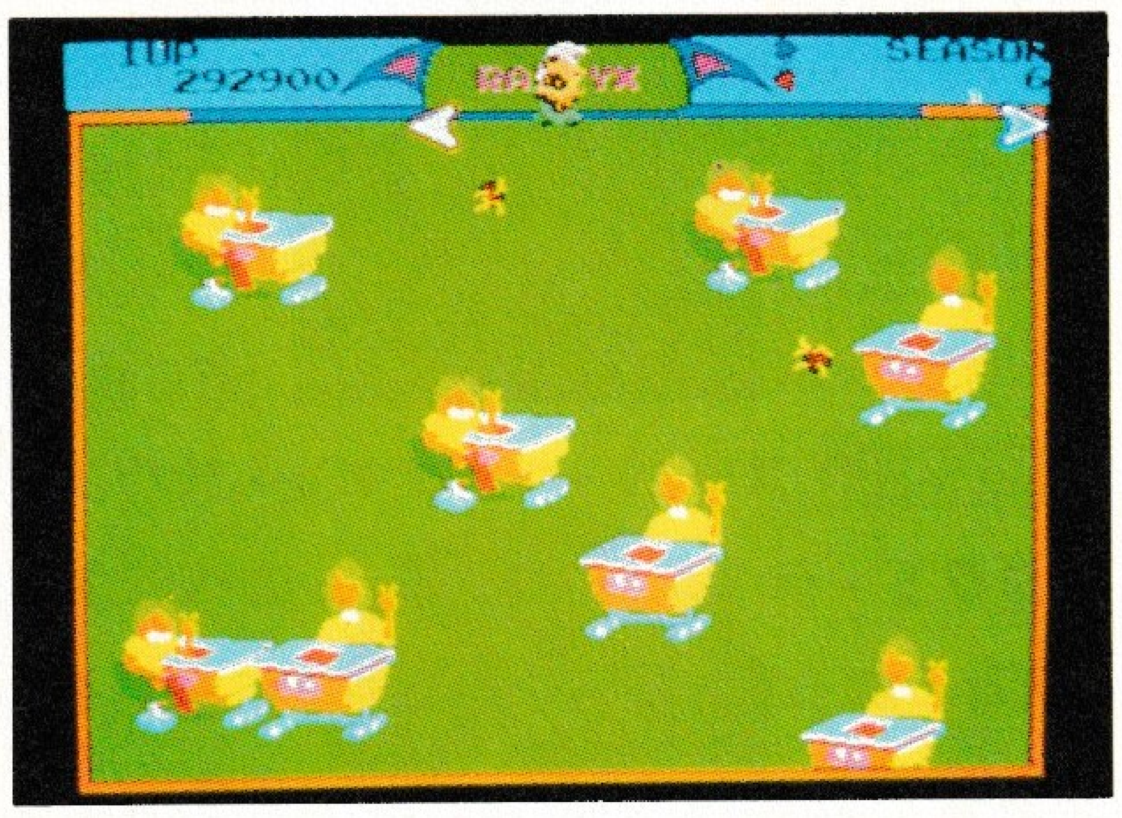
とつげきラッパ【突撃――】図ワープ&ワープで、敵の残り数が少なくなると「ぱっぱぱっぱぱっぱぱーぱっぱぱっぱぱっぱぱー」という突撃につきものの、あの音楽が鳴りわたり、敵の動きが鋭くなる。この音楽を「突撃ラッパ」という。

とっこう【特攻】図ボスコニアンやスカイキッドでおなじみ、日本人の得意技。

ドットキャラクター【dot character】図モニター上に現れる、たくさんの点（ドット）で組まれたキャラクター。ソースキャラクターから起こすことが多い。



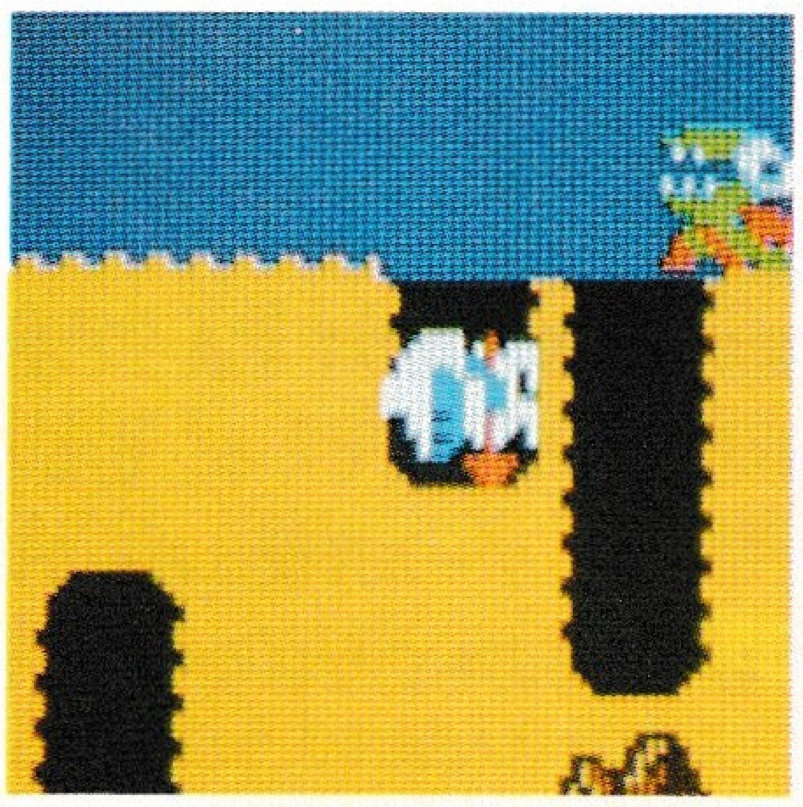
トップワンネーム【top 1 name】図リブル・ラブルの奇跡の1つ。キーワードが、ハイスコアを出したプレイヤーの入れた名前になっているため、こう呼ばれる。この奇跡を起こすと、ビデオゲームの前でピースサインをしている人々が画面上にたくさん出てくる。

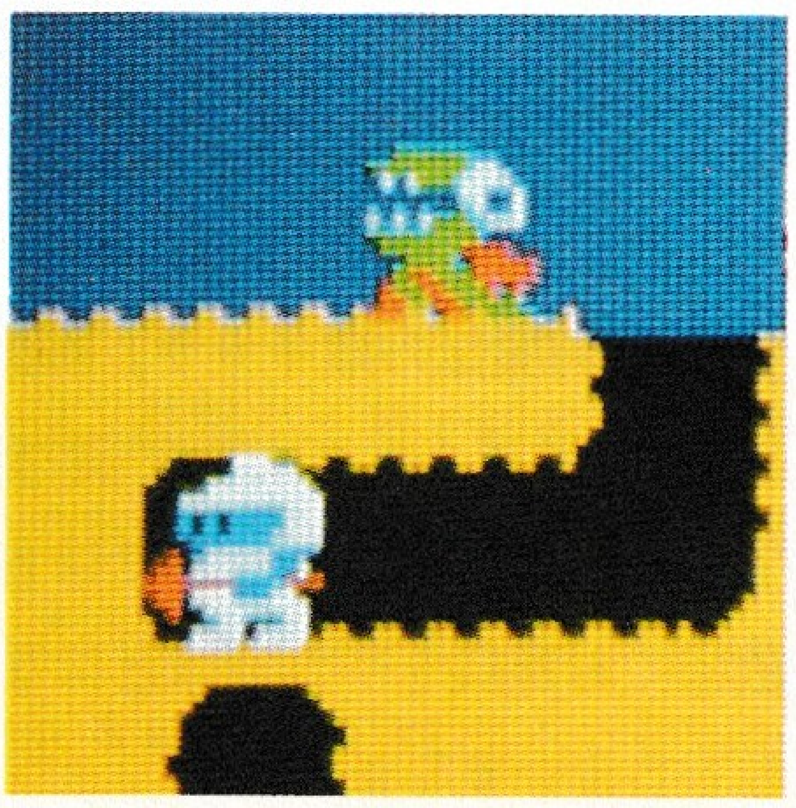


ドツボ【dotsubo】図①「るつぼ」の枕詞。「……われわれはいやがうえにも興奮のドツボ、いやるつぼに……」などと、用いられる。②バラデューク・45面の最下部。蟻地獄状になっている。一度はまると二度と出られないためにそう言われ、またこの面のことを「ドツボ面」と呼んだりする。



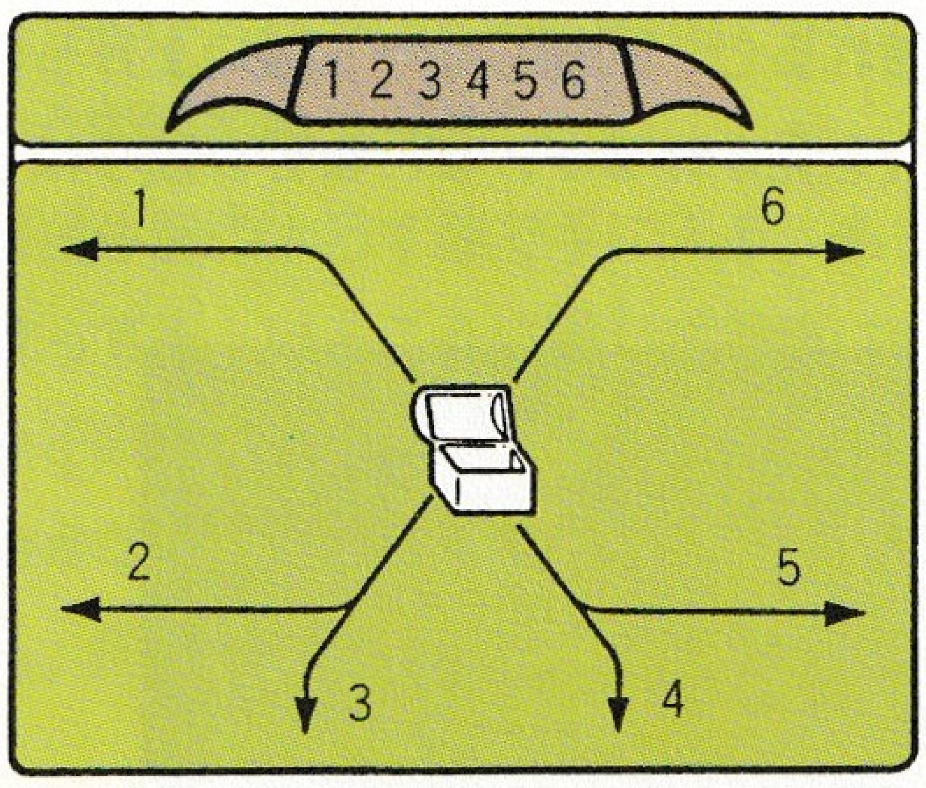
どとんのじゅつ【土遁の術】テク名 複数のモンスター、高速のモンスターに追われた地上のディグダグのテク。地上を走っているときに、１ブロック地中にもぐり、さらに横に掘り進む。たいていのプーカはこれでふりきれるが、あまり接近されたり、相手がファイガーの場合は、通用しないこともあるので注意。


▶あわわ。ファイガーがきた！


◀どとんの術を使えば大丈夫だ

トビラ【扉】キャラ名 ①ドルアーガの塔の、次の階に通じる出口。カギを持ってここまで行くと、「ぼはっ」という音とともに開く。②イシターの復活の、次の部屋に通じる出口であり入口。カギを持ち、２人そろってここまで行くと「ちゃららら〜ん…」の音とともに扉の向こう側へ行くことはできるが、戻れない一方通行の扉もある。もっとも扉ばかりが移動の手段ではない、ともいえる。②トイポップの次のボックスに通じる出口。４つのハートを取っていくと徐々に開き、完全に開いてから中に入るとクリア。

トプカプ【topcup】キャラ名 宝箱の中に隠れている６匹の妖精。これを全部（一挙に、でなくともよい）バシシすると、奇跡を起こせる。トプカプの色とキーワード、飛び出す方向の関係を図に示す。



1：ピンク
2：ブラウン
3：グリーン
4：スカーレット
5：バイオレット
6：グレイ

トマト【tomato】キャラ名 ディグダグ/Ⅱ・ラウンド10、11/4、5のベジタブルターゲット。4,000/1,000pts. よく子供に嫌いな食べ物を聞くと、「アーニオン」ことタマネギや、「ピミェントー」ことピーマンもさることながら、この「トメイトー」ことトマトもかなりポイントが高い。ディグダグやってる間だけでなく、実生活でもちゃんとお野菜をいただきましょう。

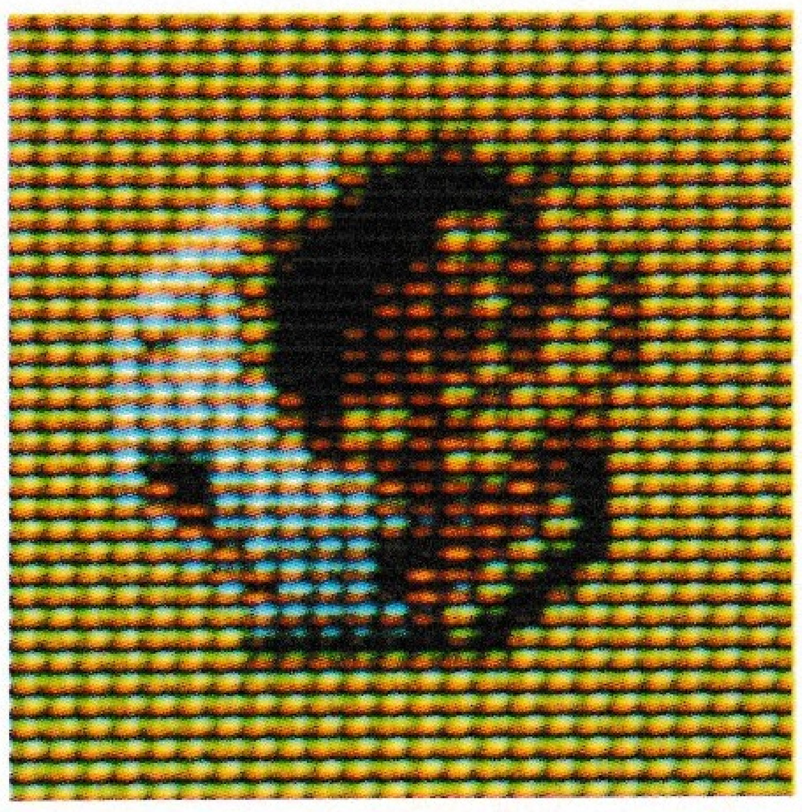
ドム-【dom-】接頭 ゼビ語。動くことを表す。接続に際しては、後ろの語の最初の子音を取る。（例＝dom-＋logram＝domogram）

トムジェリこうか【――効果】【TomJerry――】名 ゲーム場面の展開が、まるでアメリカ漫画的であること。足を踏み外してから落ちて死ぬまでの間にひと呼吸あったり、やられたときに目の前を妙なものが飛び交ったり、死んだ後天使の輪をつけて昇天したり、いろいろな実例がある。語源は

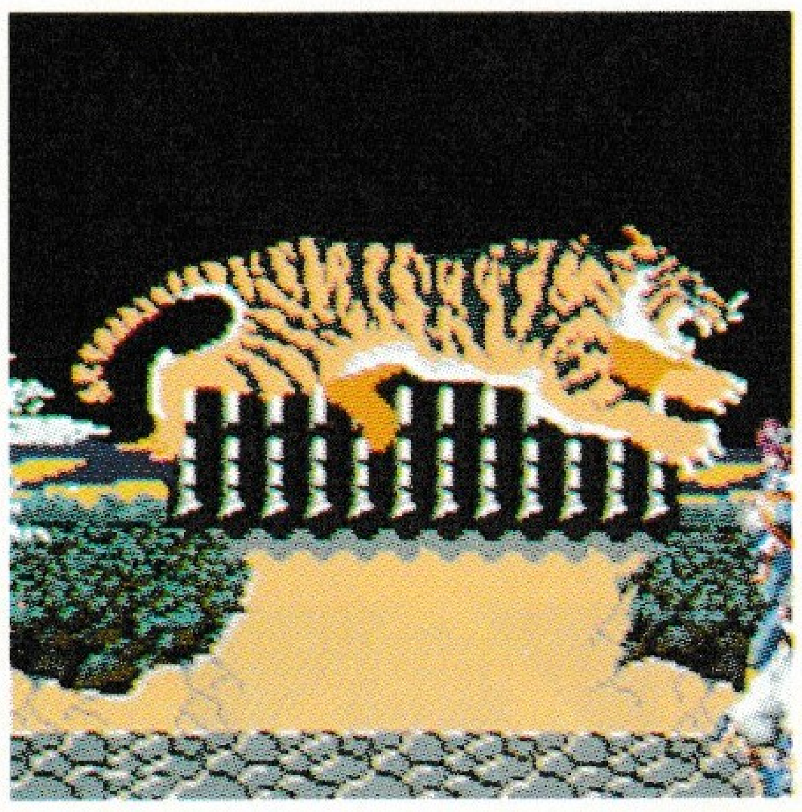
もちろんMGMの人気漫画「Tom & Jerry」より。

ドモグラム【domogram】①図ゼビ語。動く玉。②キャラ名ゼビウスの可動エネルギー弾発生器。地上、河上を走る（正確にはホバーリングする）ことができる。

ドモぐりこみ【ドモぐり込み】【domo-】現象名ある状況下ではゼビメカの爆発の跡とその上を通るべき新たなゼビメカのプライオリティ関係が崩れ、爆発跡が優先されてしまうことがある。すると、メカは爆発跡の下に描かれる。つまり、跡の下にメカがあるような感じに陥る。メカがドモグラムであった場合、この跡の下にもぐりこむことになる。これが「ドモぐり込み」である。



とら【虎】キャラ名源平討魔伝の敵キャラ。画面右端から景清の足の下を通って左端へ去っていき、「なんなんだ、ありゃ？」と思わせておいて突然左側から飛びかかってくる。切ると銭になり、切っても切ってもわいて出てくるので銭かせぎにはもってこいで、ゲーム序盤はみんなに好まれるが、プレイも進み、お地蔵様にお賽銭をやれるほどになるともう見るのもいやになってしまう。そんなときは斬り捨て御免にしてしまいましょう。



トラクタービーム【tractor beam】キャラ名ギャラガにおいてボスギャラガが出す「牽引ビーム」のこと。ファイターがこれに触れると、回転しながら吸い上げられる。ときおりトラクタービームを避けまくってプレイしている人を見かけるが、ま、まさか彼らはトラクタービームに触れるとミスだと思ってるのでは……（笑）。



ドラゴン【dragon】キャラ名ナムコの最近の作風上、しばしばお目見えするキャラクター。**ドルアーガの塔**では3種類のドラゴンが、**ドラゴンバスター**では大小2種類のドラゴンが、また**ドラゴンスピリット**では主人公の国境守備隊長アムルが自らの姿を聖霊ブルードラゴンに変えて登場する。その中で単に「ドラゴン」といって該当するのは、ⓘドラゴンバスターのでかいドラゴンと、ⓘⓘドラゴンスピリットのドラゴンである。ⓘドラゴン山に棲む魔性の権化。**セリア姫**を監禁している。じつに巨大で、耐久力があり、強靭だが、弱点が1ヵ所ある。ときたま、強力な炎を吐く。ドラゴンを刺激

すると、怒って空中攻撃もしかける。②こちらでは主人公。アムルが、王国の王女アリーシャを誘拐した魔神ザウエルを倒すため、自らブルードラゴンとなり、立ち向かって行く。途中でアイテムを取ると変動するため、色とサイズは時価。最大３つまで首が増える。

――スピリット【D―― Spirit】[ビデオ名]業務用ビデオゲーム。1987年登場。上下スクロール、地上・空中２ボタン８方向という、いわゆるゼビウススタイルのシューティングゲームである。マイキャラにドラゴンを抜擢したところなどの目新しさもあるが、「復活した魔神ザウエルに連れ去られた王女・アリーシャを救うため、国境守備隊長アムルが……」のくだりに、ゲームストーリーの伝統美を感じる。オープニングアニメーションとエンディングは一見の価値あり。

――スレイヤー【――slayer】[キャラ名]ドラゴンを倒すことのできる剣を表し、ここでは、ドルアーガの塔、18階で手に入る緑色のスウォードのこと。ライトセーバーっぽい。

――バスター【―― Buster】①[ビデオ名]業務用アクティブロールプレイングゲーム。1985年登場。幾多の困難を乗り越えてドラゴン山へ行き、そこのドラゴンを倒す。ドラゴンバスター（魔龍退治者）は１人しかいないが、バイタリティが０になるまでは、たとえどんな攻撃を受けてもやられることはない。これは、スリーミス制やタイム制が一般的な当時においてかなり目新しいものであり、その後のHP制のはしりとなった。さて、「ドラゴンバスター」という名前を決めるにあたってスタッフが頭をつき合わせて考えた結果、「ドラゴンバスター」と、もう１つの有力候補の名前が残った。どちらもおさまりがよく、かなり雄壮な名前だったが、結局ハナ差で前者に決定となり、後者はお蔵入りとなった。その後、偶然他社が、そのお蔵入りの名前を冠したゲームを作って大当たりしたため、「あっちの名前も登録しとけばなぁ…」と内心思っているスタッフもいると聞く。今やすっかりお茶の間のアイドルとなったそのお蔵入り候補は、名前を「ドラゴン○エスト」【Dragon ○□est】」という。②[キャラ名]クロービスのことを「ドラゴンバスター」と呼ぶこともある。





――ポット【――pot】[キャラ名]ドルアーガの塔、14階で手に入る赤色の薬。難なく次の階のクォックスをやっつけられる、という効能を持つ。

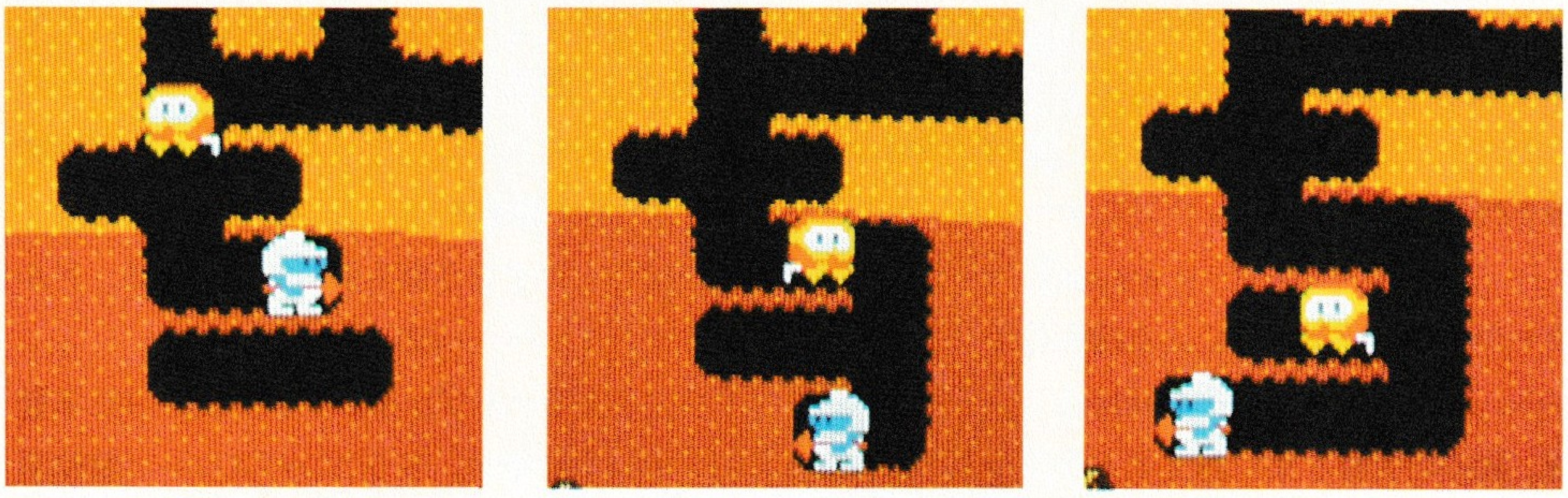
トラジ[キャラ名]迷い猫。妖怪道中記のよろず屋で手に入る。もともと猫とはそんなものだが、いくらこっちが「ついて来い」と言っても、いっこうに通じず呑気に顔なんか洗って「ニャア」と鳴くばかりなので、旅のお伴には少々不向き。しかし、トラジの持ち味は、鋼鉄製おろし金のような毛皮にある。触れたものを生かしておかないその背中は、たろすけのバリア役を十二分に果たし、手なずけると愛着のわく愛(う)いやつである。同様の役目を果たし「ワン」と鳴く「迷犬・ゴン太」も姉妹品として好評発売中。

トラック【truck】[キャラ名]スカイキッドのキャラクター。地上をのろのろと走っている。攻撃能力はない。

トラックボール【track ball】名ゲーム用I/O（？）の１つ。天板の下にボールを埋めこみ、一部を上に出した形状をしている。任意の方向に転がすことができ、その動きに合わせてディスプレイ画面上のカーソルが動く。微妙な方向と速度が検出できる、という特徴を持つ（正確には、トラックボールがわかるのは「変位」だけである。でも、時間は操作できないから、結局変位/時間＝速度がわかるようなものです）。トラックボールを利用したゲームには、ミサイルコマンド、マーブルマッドネス、その他があるが、あまりエキサイトすると、ボールと天板の間に手の皮をはさんで地獄の苦しみを味わうこととなる。

トラップ【trap】图罠（わな）のこと。ゲームを容易に進行させないように設けられている。1つのゲーム中に存在するトラップの数は、ゲームデザイナーの「神」度に反比例する。

——ぼり【——掘り】テク名 モンスターのいた穴、一度通った道を迷路にしてしまうように掘るディグダグのテク。さまざまなトラップ掘りがある。

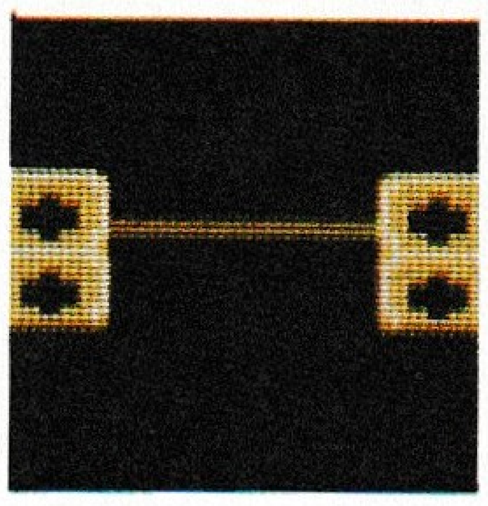

◀トラップ掘りの一例

トラベリング【traveling】图ゲームオーバーになったプレイヤーが、空くのを待っている人がいるのにそれを無視して続けてプレイすること。ファウルの1つである。続けてコインを投入する前には、必ず前後左右を目視によって確認する習慣をつけたい。

トランプ【trump】キャラ名 トイポップのキャラクター。『不思議の国のアリス』の「トランプの兵隊」とほとんど同じ。普段はうろうろしているが、ひとたびプレイヤーを見つけると一直線に迫ってくる。得意技は長槍の3連射。倒せる武器は火。

トランペット【trumpet】キャラ名 パック&パルの、8～10ラウンドのスペシャルターゲット。サウンドシャワー攻撃をかけることができる。

トランポリン【trampolin(e)】キャラ名 ニャームコ屋敷で上下移動を行うためのもの。連続してトランポリンを使うと、緑だったトランポリンが青→黄→赤と変わり、赤色のトランポリンに乗ると破れる。このとき、下に別のトランポリンがなければミス。



トリップ【trip】图パックランドでは、4ラウンドをひとまとめにして1トリップとしている。1トリップで妖精を送り返し、家まで戻る。

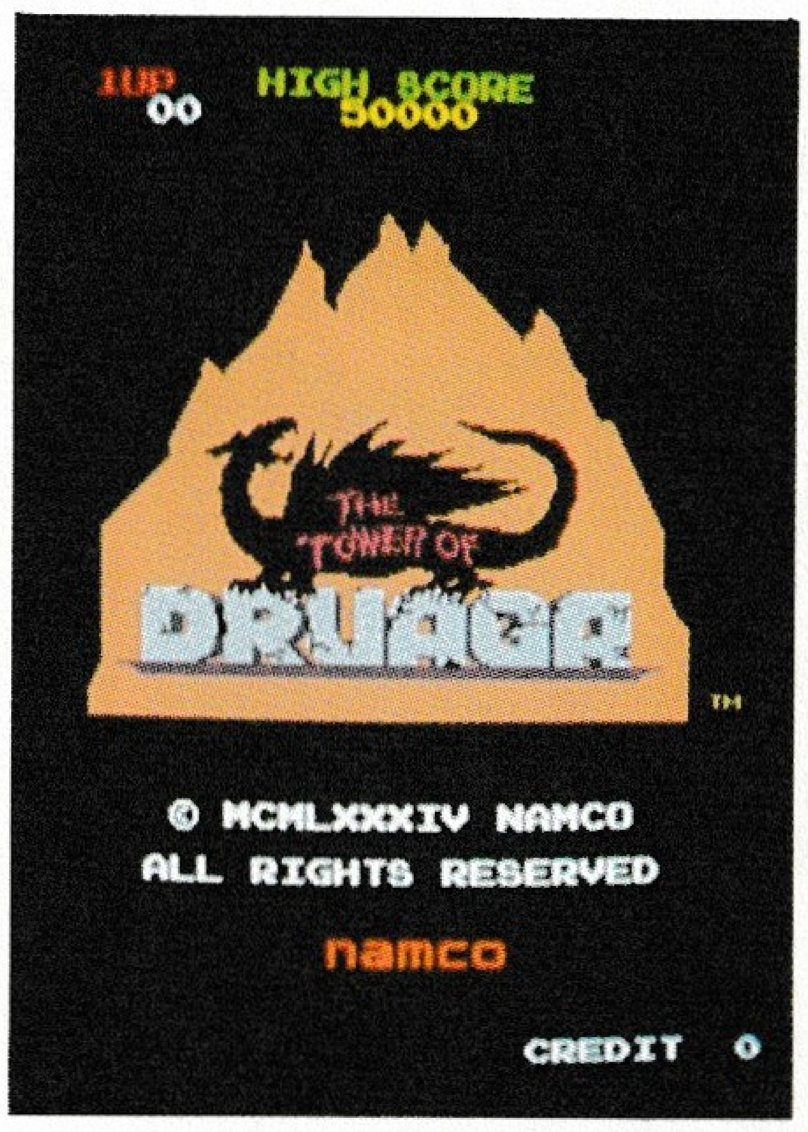
——セレクト【——select】图パックランド登場後しばらくしてから出回った機能。最初のトリップを1～5より自由に選べる。数字が多いほうが難しく、そのトリップを終えられたら選んだトリップ数に応じてボーナスが与えられる。

トリプル【triple】图ギャプラスのボーナスワード。完成させると、ボーナス点が3倍となってスコアに加算される。

ドルアーガ【Druaga】キャラ名 悪魔。その昔、女神イシターと戦って敗れ、ブルークリスタルロッドの光に封じこめられていたが、その光が届かなくなったため復活した。塔の支配者で、手が何本もあり、その手に持った剣を振り回しながらやってくる。59階にいるので、めったなことでは目にすることはできない。加えて、ドルアーガには他者を魅了したり、自分の姿を変えたりする能力があり、自分自身がその姿で戦うのはよほどせっぱつまっているときに限られる。これを倒すにはいろいろと装備を固め、そのうえで何回も剣で攻撃しなければならない。

——のとう【——の塔】ビデオ名 1984年に登場したビデオゲーム。ロールプレイングゲームの要素を、リアルタイムというビデオゲームの本質に即した形でとり入れたもの。ゲームの進行自体は他愛もないものだが、宝箱（トレジャーボックス）を手に入れて、主人公ギルを騎士として成長させるところにおもしろさがあった。しかし、そのおもしろさの性格上、プレイヤーを限定してしまったことは疑いようがない。つまり、固定客のあまり多くないゲームセンターでは収入がほとんどなかった、

ということである。とはいえ、手詰まりも噂されていたビデオゲームに新しい境地を開拓した、という点は大きく評価できよう。ナムコット版、ボードゲーム版もあり。





ドルイド【druid】キャラ名 史実的には、キリスト教に改宗する前のガリア、ブリテンのケルト族の僧侶のことをいったが、ここではドルアーガの塔の魔術師の1人。壁を壊すスペルを使うので、こちらを攻撃してくるだけでなく、かえって近道をつくってくれることもある。灰色。また、イシターの復活の魔術師。シールドの能力を封じるスペルを使う。緑色。強力な「ハイパー」もいる。

——ゴースト【—— ghost】キャラ名 ドルイドの幽霊。これもスペルを出す。

トレジャーボックス【treasure box】キャラ名 ドルアーガの塔やイシターの復活に登場する宝箱。ドルアーガの塔の宝箱の中にはいろいろと便利なものや便利でないものが入っている。イシターの復活のは、ギルが上に登っていくときすでに中身を取っていってしまったので……というわけでもなかろうが空。でも、開ければそれなりにいろいろ効能があるから、まんざら空でもないか。

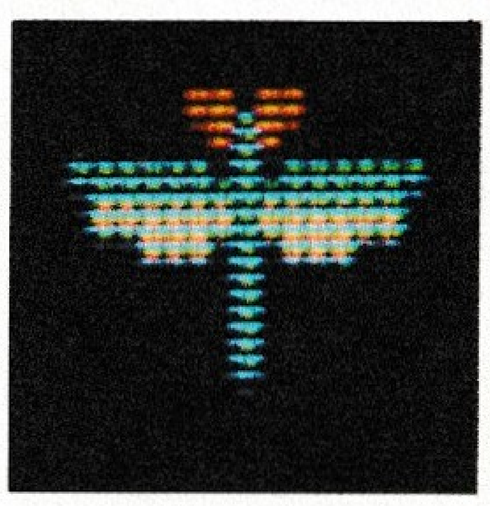
ドロッピングオクティ【dropping octy】キャラ名 上下に伸び縮みしながら攻撃するオクティ。縮めば当然弾が当たりにくいので手こずる。格好が一番おかしい。

トロピカルドリンク【tropical drink】キャラ名 ディグダグⅡ・ラウンド16のベジタブルターゲット。7,000 pts.

トンガリマニア【tongari mania】图①低年齢のくせに、ゲームやってるときだけ年くってるマニア。②やたらゲームがうまくて「最新のゲームを何日でやり終えるか」に生きがいを感じるマニア。「トンガリ」には、「先鋭的、攻撃的、かわいくない」などの意味が込められている。(→ビシバシゲーム)

トンビ キャラ名 源平討魔伝のご先祖キャラクター。一定時間たつと、安駄婆の「気をつけなされ」の声とともに登場する。ところが恥ずかしいことにこのトンビ、景清が一刀のもとに斬って捨てることができるのである。どこが「ご先祖」なんだ。全然強くないではないか。

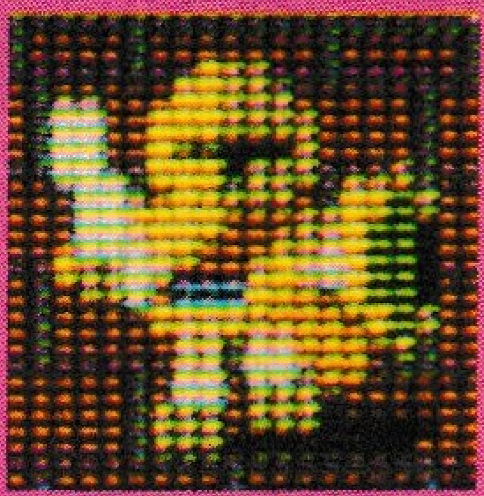
トンボ キャラ名 ギャラガのチャレンジングステージ専用キャラクター・その1。



THE TOWER OF DRUAGA

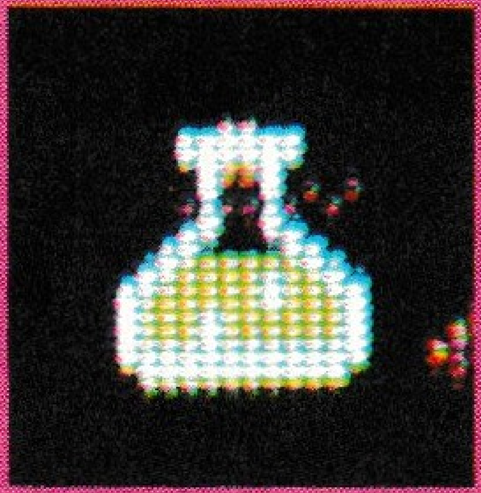
全アイテム紹介

成長するギル






ポーション系


ポーションオブヒーリング

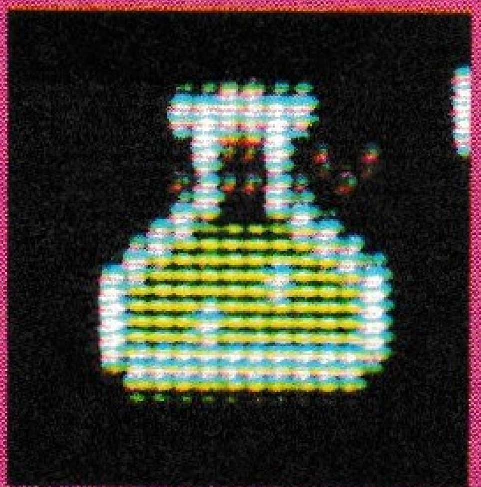

ポーションオブパワー


ポーションオブエナジードレイン


ドラゴンポット

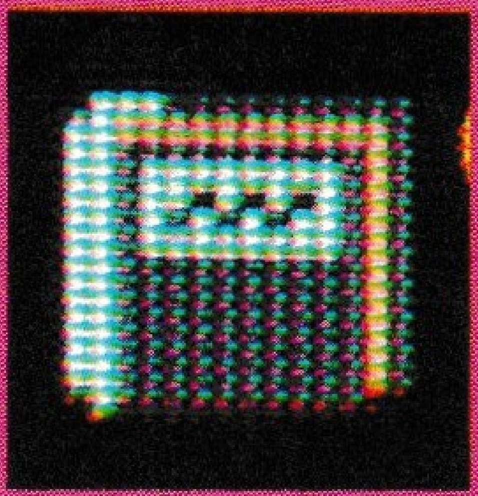

ポーションオブアンロック

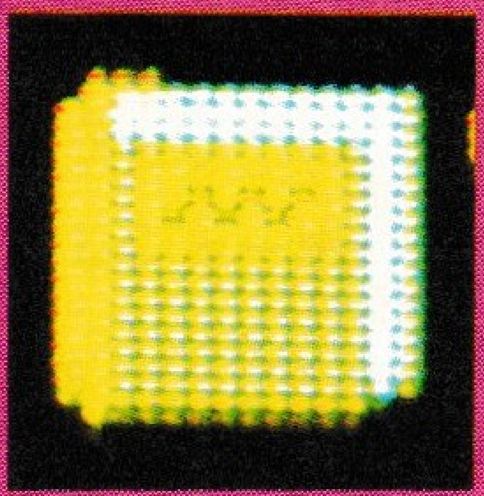

ポーションオブデス

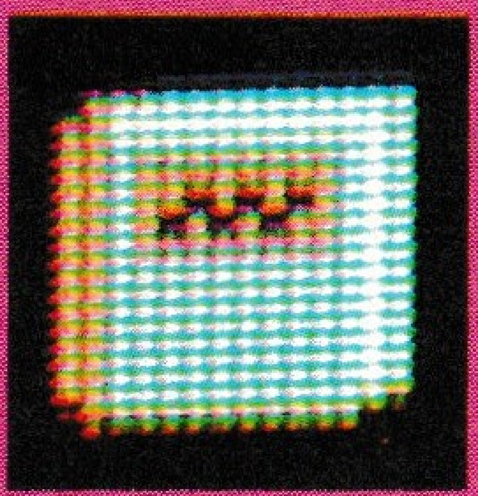

ポーションオブキュア

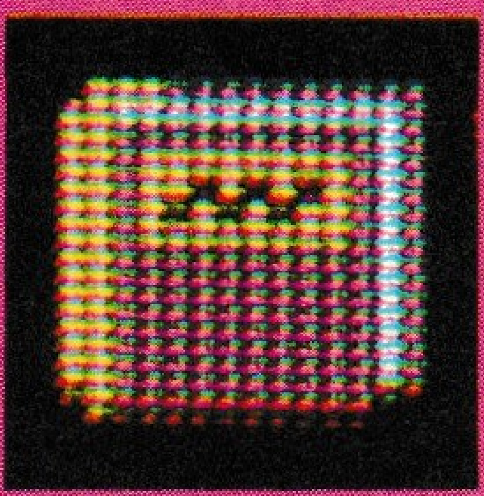

アンチドート

ブック系

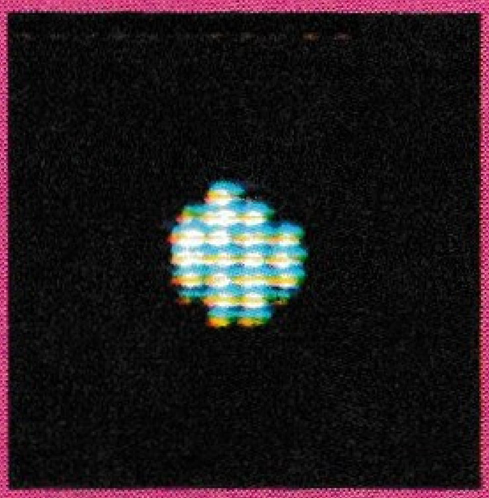

ブックオブライト

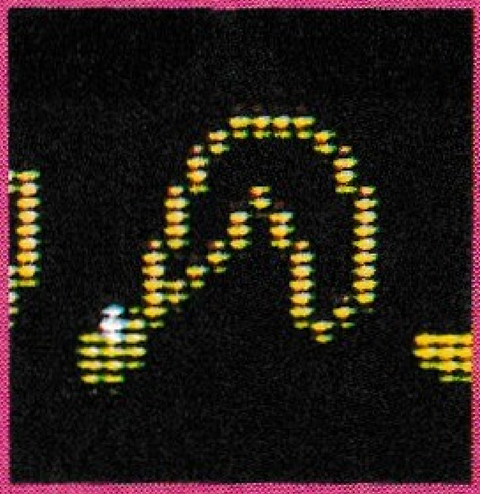

バイブル

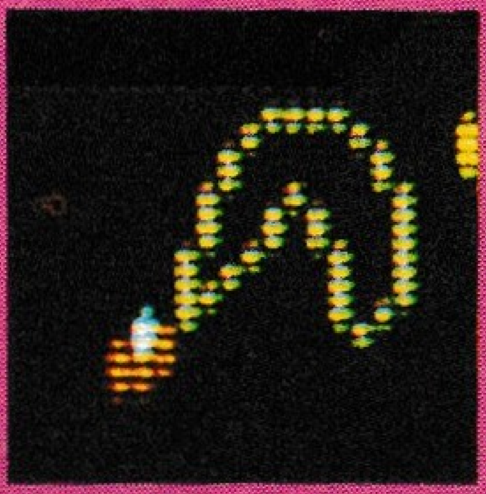

ブックオブゲート
ディテクト


ブックオブキーディ
テクト

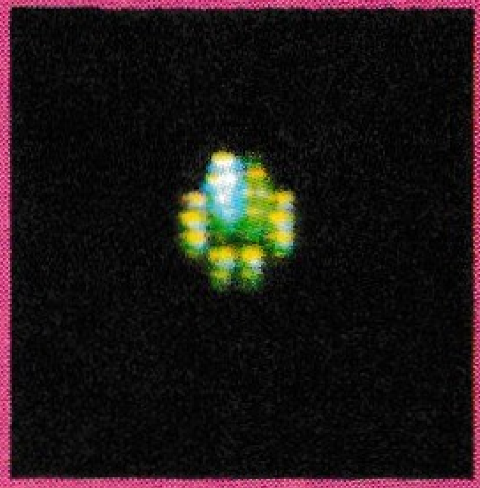
装飾品系

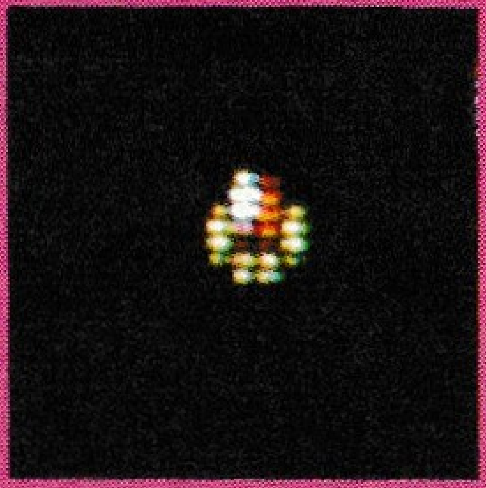

パール

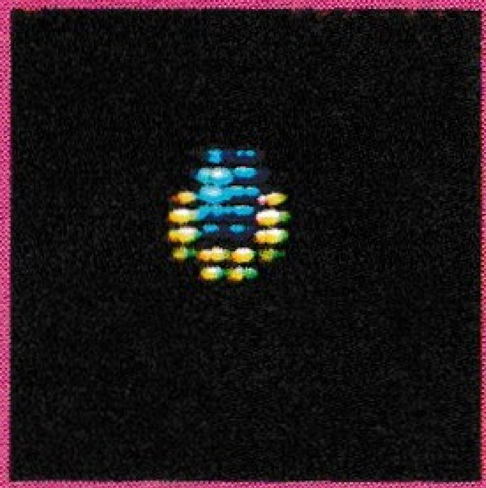

グリーンネックレス


レッドネックレス


ブルーネックレス


グリーンリング


レッドリング


ブルーリング

長い物系


サファイヤメイス


ルビーメイス


グリーンクリスタルロッド


レッドクリスタルロッド

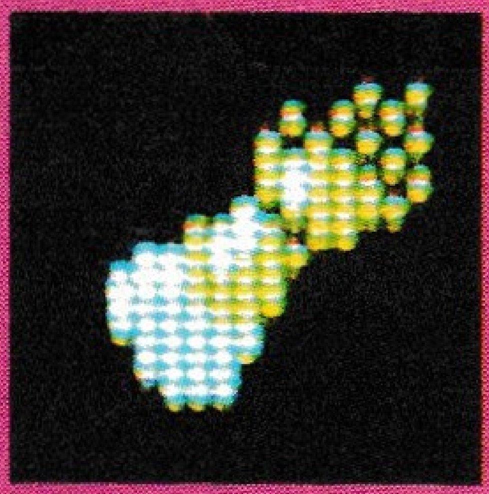

ブルークリスタルロッド

防具・武器系

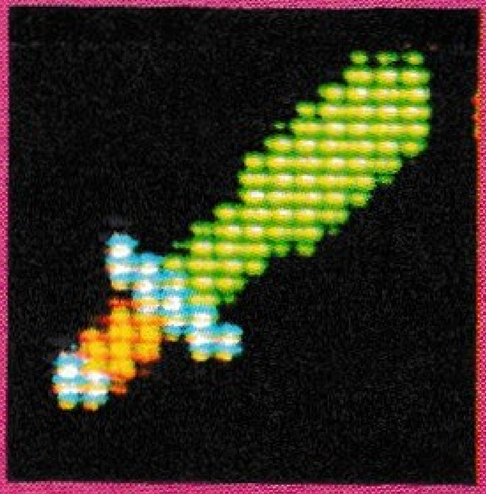

ハイパーヘルメット


アーマー


ハイパーアーマ


ガントレット


ハイパーガントレット


ドラゴンスレイヤー


ハイパーシールド


ホワイトスウォード


エクスカリバー


ジェットブーツ

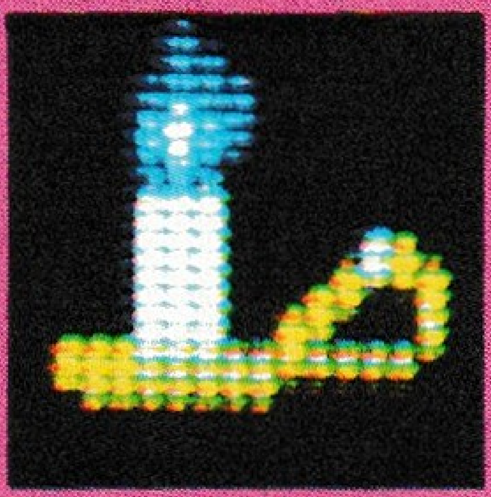
その他の雑貨類


カッパーマトック


シルバーマトック


ゴールドマトック


キャンドル


パーマネントキャンドル


バランス

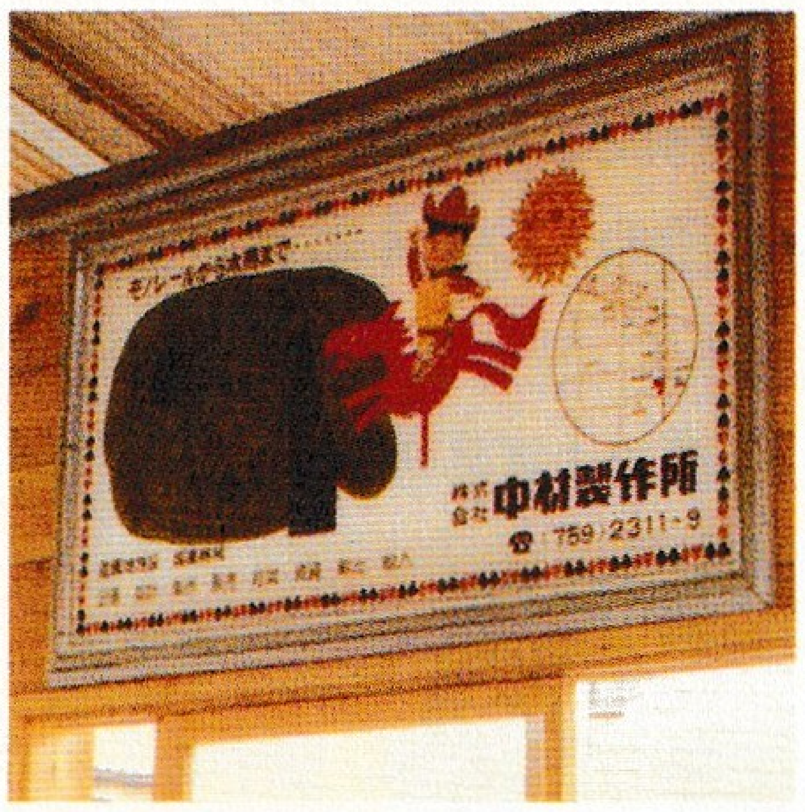

チャイム



な

ナイト【knight】①名騎士。ドルアーガの塔、イシターの復活のブルーナイト、ブラックナイト、ミラーナイト、レッドナイト、ハイパーナイト、アキンドナイトをナイトというが、広義にはリザードマンも含まれる。いずれも、ギルが近付くと剣を出し、攻撃してくる。強さは種類によりさまざま。
②キャラ名→チェス

なかむらせいさくじょ【中村製作所】名昭和30年（1955年）6月1日、大田区池上に設立。資本金30万円。そのときの営業内容は、「デパート屋上等における遊園施設経営」であった。その2年後、本社事務所を「箔がつくから」と銀座に移転し(?)、娯楽機器の販売を始めた。そのまた2年後株式会社に改組。昭和41年（1966）年、社内各部門の拡大により、本社工場を大田区多摩川に設置して娯楽機器（当時はエレメカ、つまり、電気的に機械を動かすゲームマシン）の本格的製造を開始する。翌年、大阪に事務所を、45年（1970年）には矢口工場（現在はここに本社がある）を設置した。この頃から、従来のエレメカに加えて、ロボットの開発に着手する。49年（1974年）、アタリ・ジャパン㈱を米国アタリ社から買収（一口に買収というが、これがなかなかたいへんな騒ぎで、この買収価格が当時の年間総売上げの10%以上、資本金の、じつに3倍以上であったから、その支払いについてはいろいろと危機があったのである）、ビデオゲームの輸入販売を始めた。この一例が「BREAK OUT」、「SUPER BUG」などの、ごく初期のビデオゲームである。1プレイ100円という料金が登場してまだ日の浅かった頃であったから、一般の子供にはなかなかプレイはできなかった。（なんたって、100円玉を10円にくずして遊んでた頃だもの。筆者は当時まだ小学生）。この頃、ビデオゲームの基礎研究を始める。ナムコ・ビデオゲームの、強力な礎である。そして昭和52年（1977年。つい最近のことである）、それまでゲームマシンにマークされてきていた「namco」を正式に社名として、社名・商号は「株式会社ナムコ」となる。（以下「ナムコ」に続く）



なかむらまさや【中村雅哉】人名いわゆる、ナムコの社長。大正14年12月24日、東京・神田で生まれる。幼少時代をベーごま、めんこ、ビー玉で遊んで過ごす。楽しいことが大好きであったが、「どんなに時代が変わっても、子供たちには遊びが必要だ」と信じ、とうとうそれをライフワークに



◀社長近影である

してしまった人。(詳細はNG2号に特集が組んである)。

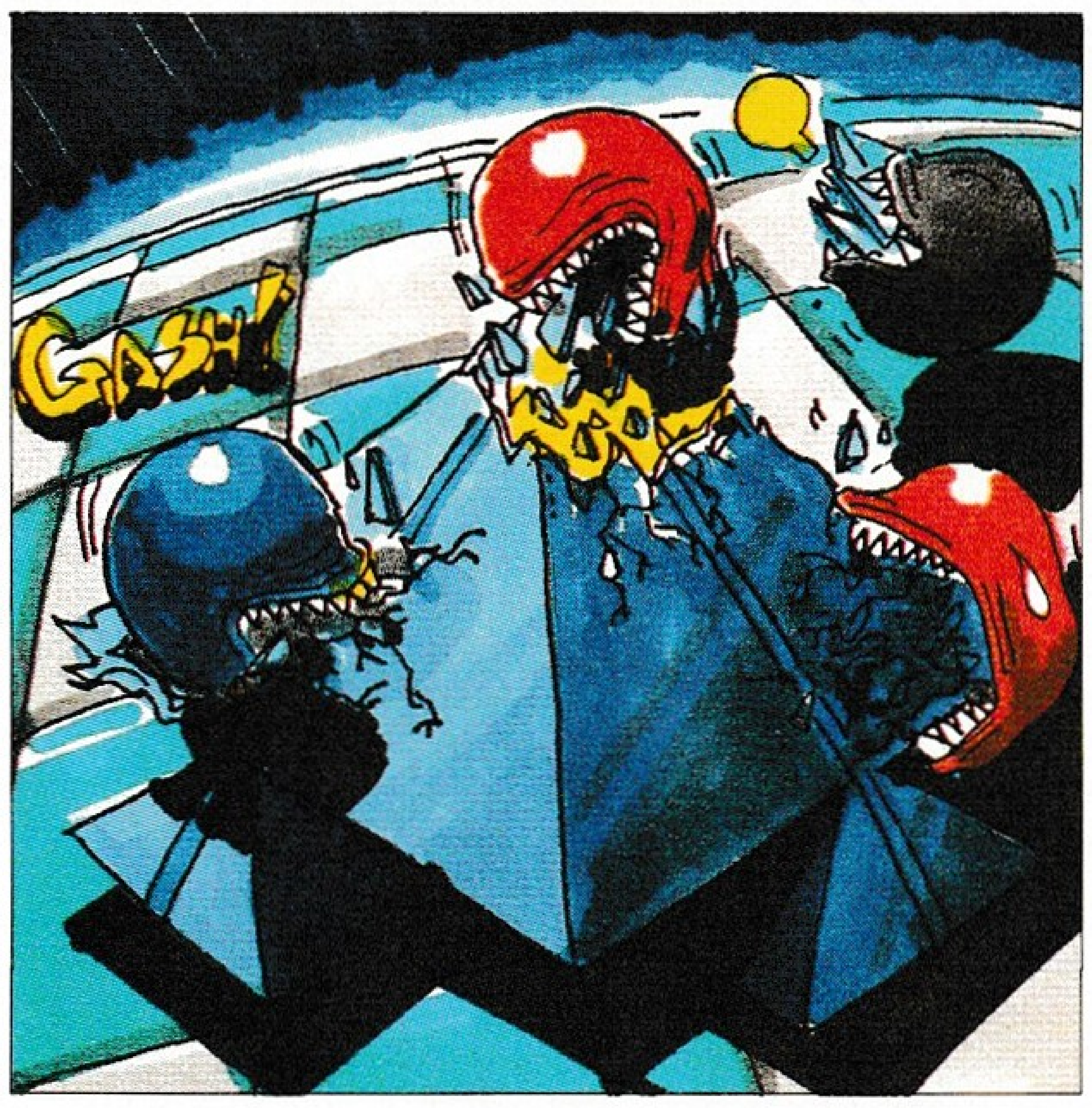
なくことばあすにはかてぬ【泣く子とばあすには勝てぬ】慣理屈抜きで、勝つ見込みのないたとえ。

なす【茄子】［キャラ名］ディグダグ/Ⅱ・ラウンド6、7/3のベジタブルターゲット。2,000/800pts. ②バラデューク・フロア41の隠れキャラクター。1,000pts.

なぞのし【謎の死】［現象名］①プレイヤーキャラクターがプレイヤーからは見えない状態で死ぬこと。パックマンはワープトンネルの中で、マッピーは屋根の裏で、リブル・ラブルは満開のお花畑の中で謎の死を迎える。②プレイヤーにも理由がよくわからない死のこと。この瞬間、ある人は呆然と画面を見続け、またある人は憤然と席を立ち、またまたある人は「うっ、『謎』っ!!」と叫んであたりの笑いを取る、という。

ななせんろっぴゃくごじゅってん【7650点】図→ナムコ点

ナパームボム【napalm bomb】［キャラ名］「ナパーム」とはガソリンをゼリー状にする濃化剤のことで、また、ガソリンの濃化ゼリー状燃料のことでもある。これを使った爆弾がナパームボムで、日本語では「焼夷弾」という。ここでのナパームボムはサンダーセプターに5発搭載できる誘爆砲のこと。発射し、何かに当たると爆発し、あたりの敵を誘爆で倒す。



◀喰われるナビコン

ナビコン【nabicon】［キャラ名］「navigating computer」の意で、モトスに登場するソーラーベースを駆動させるコンピュータ。スペースビーにやられてしまったため、中はボロボロで、ブルー・ピューパが巣喰っている。一定時間ごとにこのブルー・ピューパは外に飛び出してくるが、ナビコンの真上で2度ジャンプすると、その下の見えないソーラーベースが壊れるため、ピューパは軒並みそこから落ちていく。

ナボット【nabot】図「ナムコのロボット」の総称であり、略称。これらのパンフレットの右肩には、namcoの代わりにnabotと書かれている。

なまず［キャラ名］→鬼姫

なむあみだぶ固源平討魔伝の、琵琶法師の台詞。空中をふわふわと浮遊しながらこの文句を繰り返す。これを「さらばじゃ」になるまで続けるのである。どうでもいいが、どうして琵琶法師が琵琶を持っていながら、『平家物語』でなく『なむあみだぶ』なのだろう。

●近付いてみると、琵琶法師はやおら念仏を唱えはじめた。それと同時に、あなたの体もどこか所在なげな感じがしてくる。この理由がわかったときはもう遅かった。あなたは彼に、完全に「解呪」されてしまったのだ……。

ナムコ【Namco：NAMCO Ltd.】図(「中村製作所」から続く)――1978年にオリジナルビデオゲーム第1号「ジービー」をつくる。この年、スペースインベーダー(タイトー)が大ヒットすることにより、ビデオゲーム全盛期が幕を開ける(と同時に、ビデオゲームに対する、もとい、アミューズメントマシンに対する世間の評価が厳しくなったのも事実)。この翌年、ギャラクシアンを、その次の年にはパックマンをヒットさせ、人々に「この会社のゲームは」と見込ませ、ナムコの固定客がつくようになった。その後、年に1度は必ず話題にのぼるゲームをつくる(1981年＝ギャラガ/1982

年＝ディグダグ、ポールポジション/1983年＝ゼビウス（つくったのは前年だが、登場はこの年）/1984年＝ドルアーガの塔、……今後の展開に乞うご期待！　また、メカトロニクスゲーム（エレメカの当世風の呼び方）の部門でも、優れたマシンをつくる（ノックダウン、おかし大作戦、ピッチイン、Mr.プロレス、など。）現在業界2位、最大手企業の1つ。

事業内容はというと、1．ビデオゲーム等アミューズメントマシンの開発、製造、販売、輸出、輸入および賃貸、2．アミューズメントスペースの企画および経営、3．パソコン用ゲームカートリッジの開発、製造および販売、4．ハイテク応用生活用品等メカトロニクス機器の開発、製造および販売、5．アミューズメントロボットの開発、制作、販売および賃貸、6．玩具、宣伝用品、レコード、出版物の企画、制作および販売、7．ビデオゲームに係るノウハウ等の利用許諾、8．キャラクターの利用許諾、9．飲食店の経営およびフランチャイズ業務とじつにさまざまで、「ほんとかよぉ〜」というのもある。もちろん、現在行われているものは限られてくるが。

ナムコといえばビデオゲーム、という構図も今では正解だが、じつはこのとおり、ほとんど総合商社といえる。従業員は約1,000人、平均年齢約31歳というから「若い企業」。事業所は全国に約50、ロケーションの数は約200店。なお、クレジット会社は「アコム」、脱臭剤は「キムコ」、スペースシャトルの主翼製作は「アブコ」、自動ドアは「ナブコシステム」、みそ汁の具は「ナメコ」、銀行で使うのは「ハンコ」、路上で起きるのは「エンコ」である。間違えないように。

――うけ【――受け】图さして出来のよくないゲームが、「ナムコのゲーム」ということで人気を得ることを指した、恐ろしい言葉。

――シアター【――Theater】图劇『ワンダーモモ』を上演している劇場。緞帳（どんちょう）がちゃんと複数枚あったりして本格的な施設を備えている。次回の上演予定がソデにはり出されているが、いつになったら催しを変えるんだろう？

――てん【――点】图「7,650点」のこと。パックランドの得意技。この親戚に「5,730点」がある。何の意味であるかは、言うまい。

――のナ【――のナ】图先日「ハッカー用語辞典」なる書物を読んでいたら、「ナ」の説明で、「電文読み……ナムコのナ」とあった。いったい何を考えているのだろう？

――ランド【――Land】图ナムコ直営遊園施設の名称の1つ。対象は家族連れである。だから内容もゲームマシンを整然と並べて「はいゲームコーナーでござい」というのではなく、無料のお子様向け遊具施設や乗り物、ロボットがある、といったように、遊びと学習を結びつけ、子供の情報教育に役立てる設備内容である。

ナムコット【Namcot】图ナムコ製玩具の統一ブランド名。MSXパソコン用ゲームカートリッジ、任天堂ファミリーコンピュータ™用ゲームカートリッジ、エモーショナルトイ、ボードゲーム、ハンディボードゲーム、ソフビモデルとラインナップも豪華。これからも続々登場の予定である。

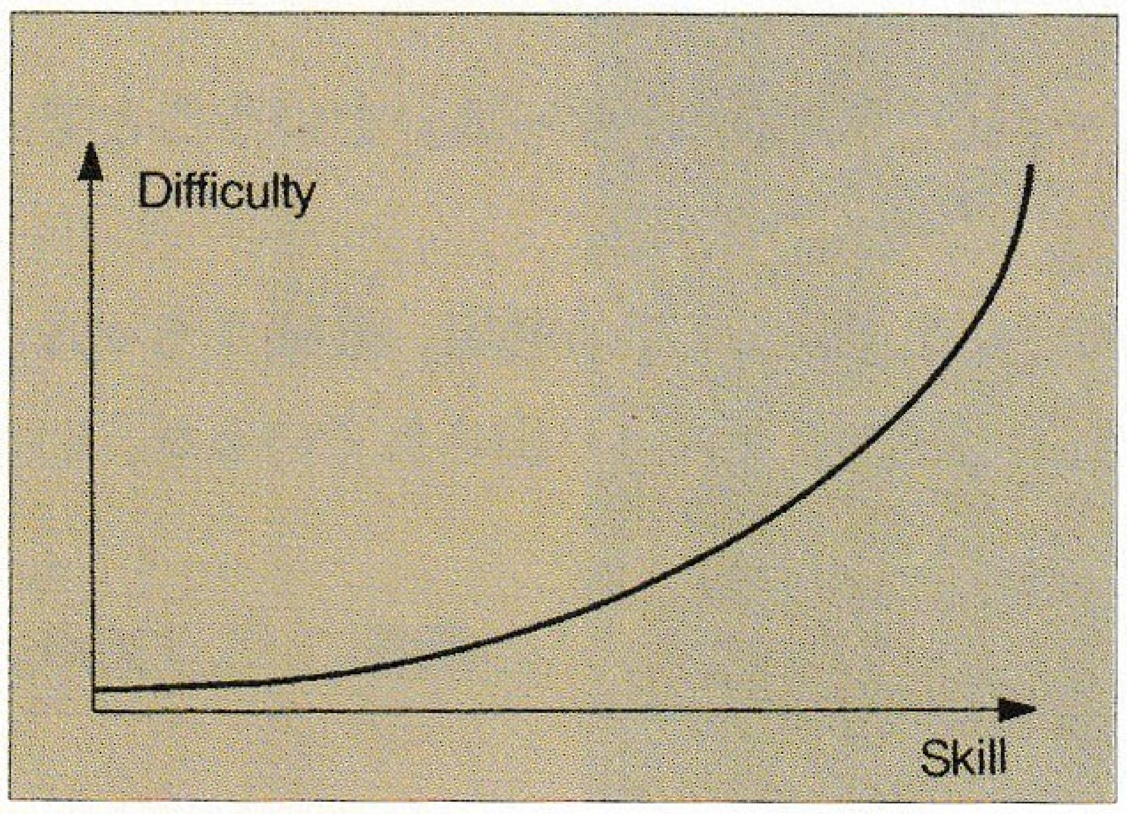


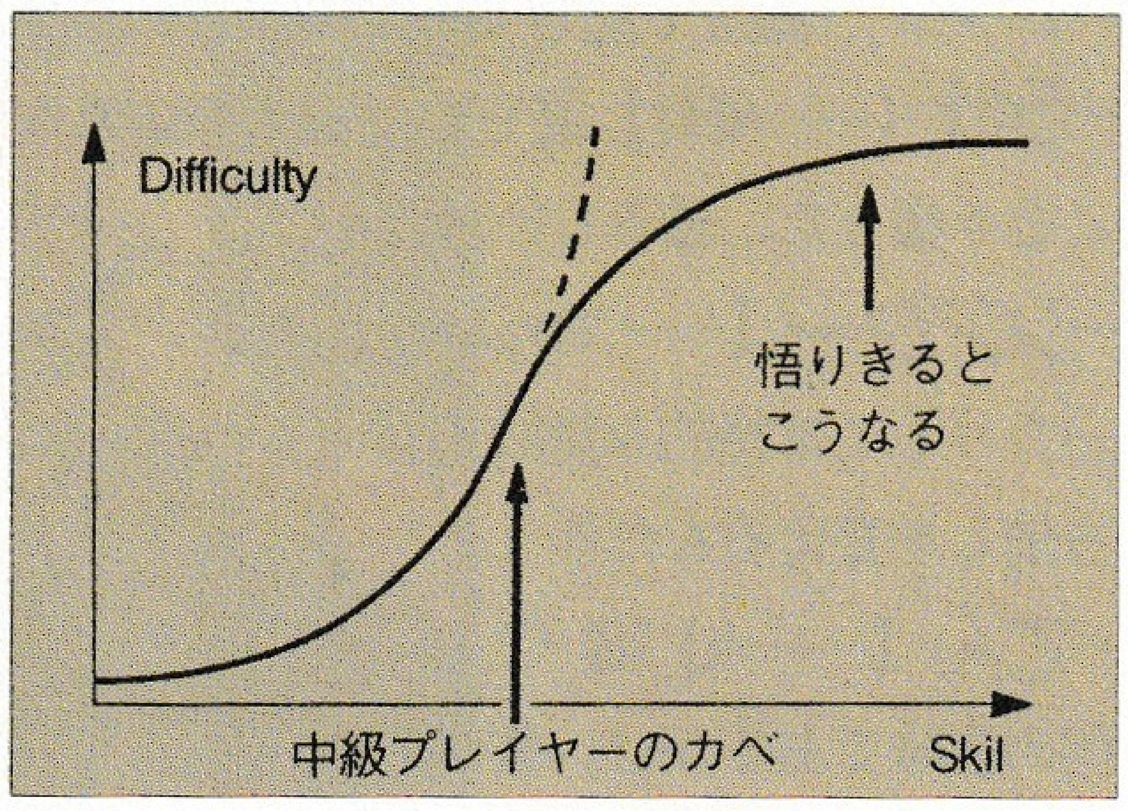
――スポーツ【――Sports】图スポーツ新聞。スポーツ新聞の3大要素に、ⅰデカ見出しに駄洒落ⅱ早とちりの芸能欄ⅲ宅配の場合は麻雀教室、駅売りの場合はムフフ、というのがあるが、残念ながらこのナムコットスポーツ、以上のいずれにも該当しない。ひたすら冷静に、ピッカリ球場の試合結果を「Gチーム1勝!!」「ナムコスターズ3連勝!!」と伝えるのみである。パーフェクトゲームが達成されたときですら、この記録は大見出しにしてもらえず、写真のわきに小さく「パーフェクトゲーム」と付け加えられるにすぎない。「エモやん」や「ノムさん」などの「本誌評論家」によるコ

ラムがないのも魅力に欠ける。しかし、それら数々の欠点を埋め合わせてあまりあるものがナムコットスポーツにはあるのだ。「動く写真」を載せた新聞はこれ以外にはあるまい。

――ゲームアラモード【――Game Á La Mode】图ナムコVGMシリーズ第4弾。名前のとおり、ナムコットのゲームミュージックがメインとなっている。ほとんどがナムコのミュージックスタッフとグラフィックデザイナーによる制作で、スタッフの裏話も楽しめる。

なんいどきょくせん【難易度曲線】图ゲームの製作スタッフの間で口にされる言葉。もうかるゲーム、というのは、初心者でもそこそこのプレイができるが、相当うまくなっても、そうだらだらと長時間はできないものをいう。こうするべく図Aのような指数関数 Diff＝$e^{k \cdot skill}$（kは正の定数）的難しさのゲームをつくったつもりが、なぜか図Bのように正規分布累積確率密度関数 Diff＝$\frac{1}{\sqrt{2\pi\sigma}}\int_0^{skill} e^{-\frac{(skill-\mu)^2}{2\sigma^2}} dskill$ 的になることが多い。ある程度の難しさまでいくと難易度が飽和し、いくらでもプレイしていられるようになるため、えてしてキャロットから本社に「また○△万点が出ましたよぉー助けてくださいよぉー」という電話がかかってくるとか、こないとか。いっそのこと、高田馬場（「ゲームブティック高田馬場」のこと。驚異的ハイスコアを生み出す場所として有名）あたりにはそれ用の難しい基板を入れたら、とか思うのである。ただ、ビデオゲームの難しさは「邪道」にも相通ずるものがあるので「難しさを設定するのもまた難しい」ところだったりする。





に

にごろ【256】图 2^8＝256。コンピュータにとって、やたらキリのいい数。ドラゴンバスターの乱数の分母が軒並み256なのはここから来ている。また、メモリをつくるときも、ビット数が余っては無駄なので、このテの数になっていることが多い。すなわち、「256Kビットの DRAM」など。「K」は「キロ」のこと。こう書くと「えっ!? だってそれじゃ「256K」は「256, 000」のことでしょ？256, 000≒$2^{17.965\cdots}$、全然キリよくないよ？」となりかねないので付け加えておこう。この世界では「K」は「1, 000」でなく、「1, 024」を表す。だから、「256K」は256×1024＝262144で、262, 144＝2^{18}。やっぱりキリがいいのだ。

にじゅうどり【二重取り】現象名マッピーで、ニャームコをマイクロウェーブで連れ去るとボーナス点は2倍になる。この2倍の効力は、再びニャームコが中央から降りてくるまで有効であるから、それまでにパワードアを開けてミューキーズを連れ去ると、その点も2倍になる。これを「二重取り」という。

につまる【煮詰る】動ラ五①企画が固まってくること。企画というのは煮こごりの一種なのだろうか？ ②ゲームをやっていて行き詰まること。

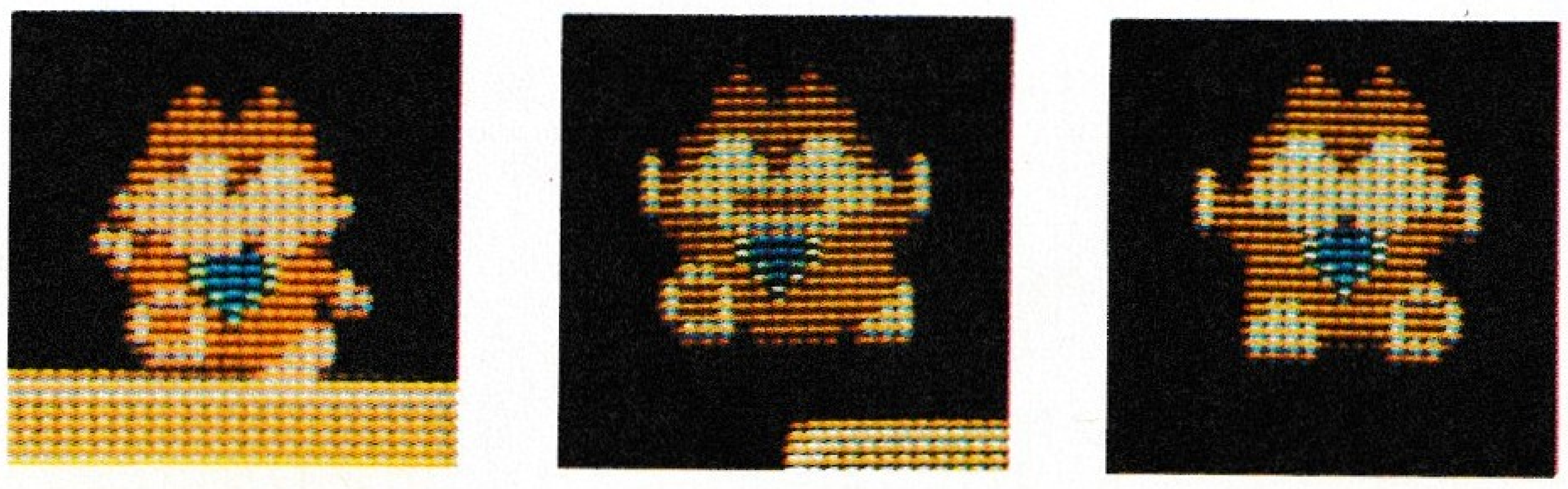
にやむこ キャラ名ファミリースタジアム・ナムコスターズの5番打者。「やえかし」を上回る鈍足を誇り、内野に転がせばまずアウトという金字塔を打ち立てている。

――ににるいだなし【にやむこに二塁打なし】慣「にやむこ」は2塁打を打たない、ということ。それでは3塁打を打つのかというと、さにあらず。2塁打性の当たりも、彼の超鈍足がシングル

ヒットにしてしまうのがその正体。東京の九段あたりでよく使われる成句。

ニャームコ【Nyamco】①[ロボ名]迷路脱出ロボット。マイクロキャット（右手法、左手法で脱出できる迷路の大型ロボット）に入る。1980年登場。開発費2,000万円。分岐路で「右かニャー、左かニャー」、袋小路で「ニャンだ、ニャンだ、どうしたんだニャー」と言うところがおかしい。②[キャラ名]マッピー、ホッピングマッピーのキャラクター。なぜか、どろぼう。



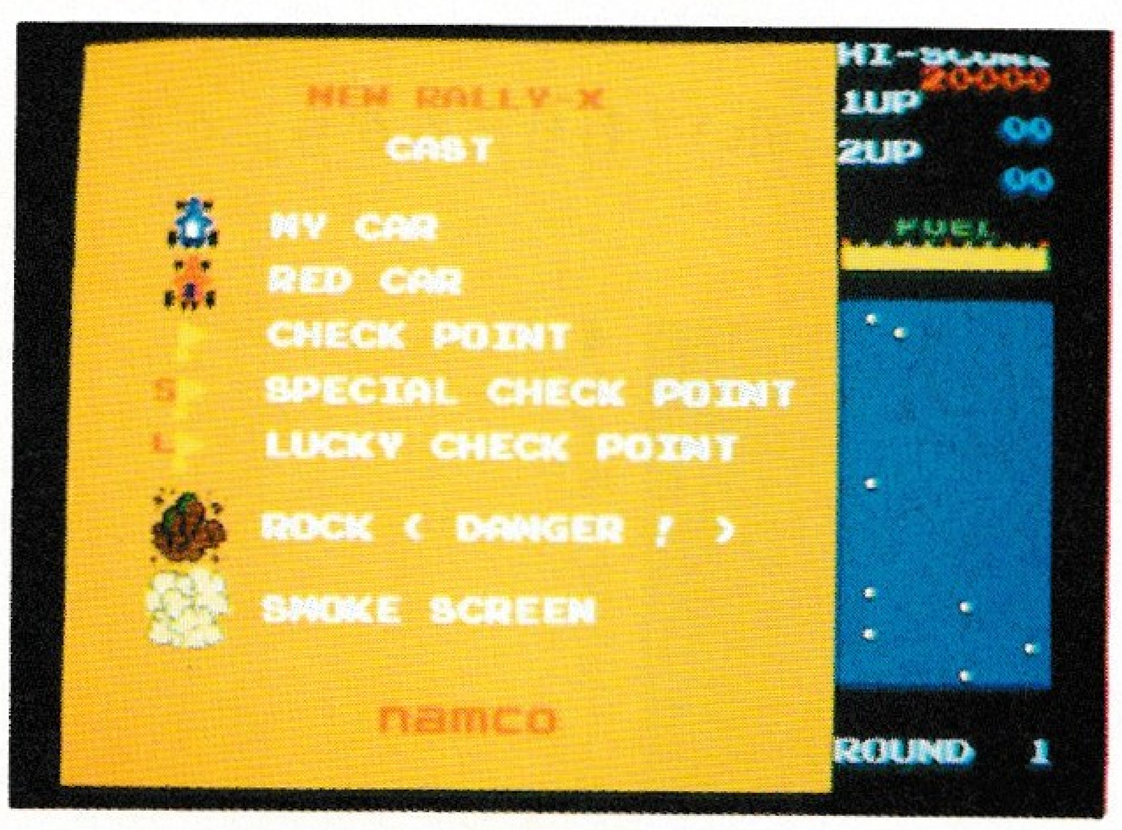


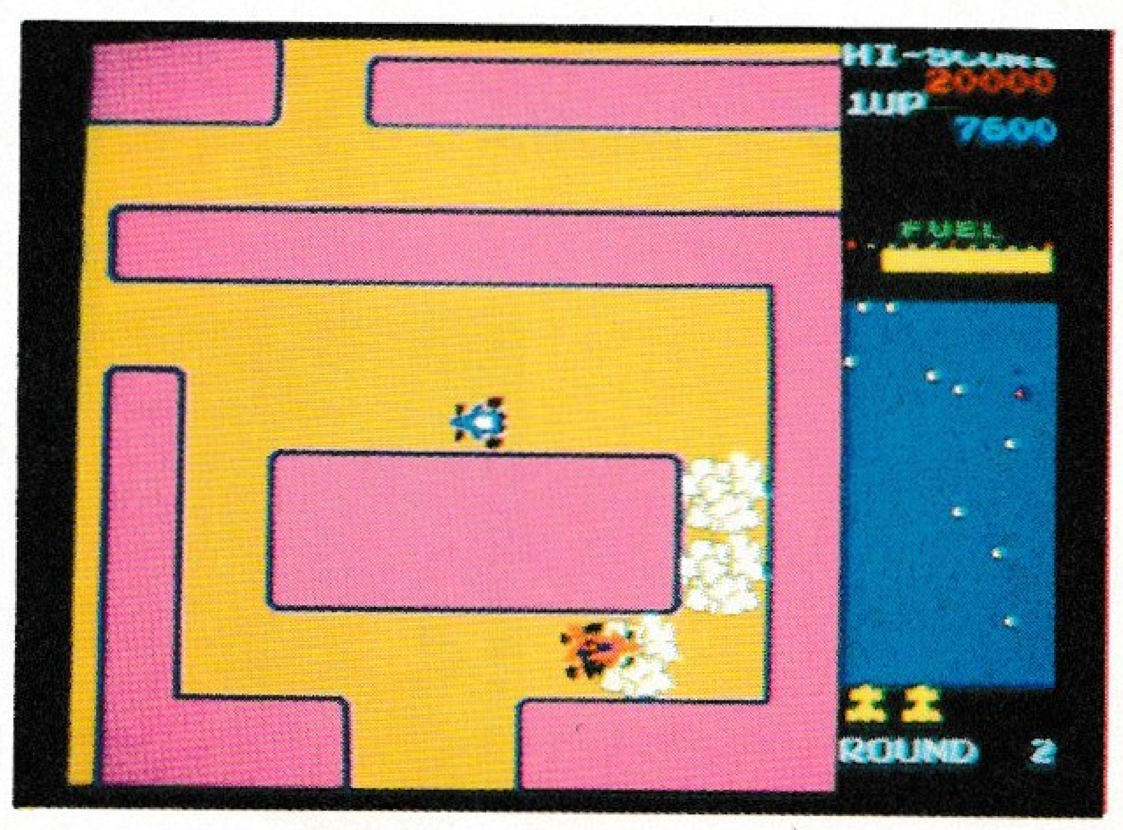
――やしき【――屋敷】[名]マッピーの舞台。4種類12パターンの屋敷がある。

ニャームコふうせん【――風船】[キャラ名]→風船②

ニュートラライズスペル【Neutralize Spell】[名]カイの扱う protect の呪文。スペルを無力にする、という意味だが、どうもマジシャンのスペルに対する呪文ではないようである。一体何でしょうねぇ。いちおうⅠとⅡがある。シンボルはそれぞれ「牡丹赤白・五号玉」「牡丹赤白・三尺玉」。

ニューラリーエックス【New Rally-X】[ビデオ名]ラリーXの新型。1981年発売。ラッキーチェックポイントが新設され、レッドカーの数が減ったり、袋小路に逃げ道が「造成」されたりと、全体的にやさしくなっている。「〽たらららたったーたらららたったー」の明るいBGMにはファンが多く、旧ラリーXをしのぐ人気を誇るが、先駆者である旧ラリーXの努力を忘れぬためか、クレジット画面にしっかり「1ST ⓒ 1980 namco」と表示する律義者でもある。

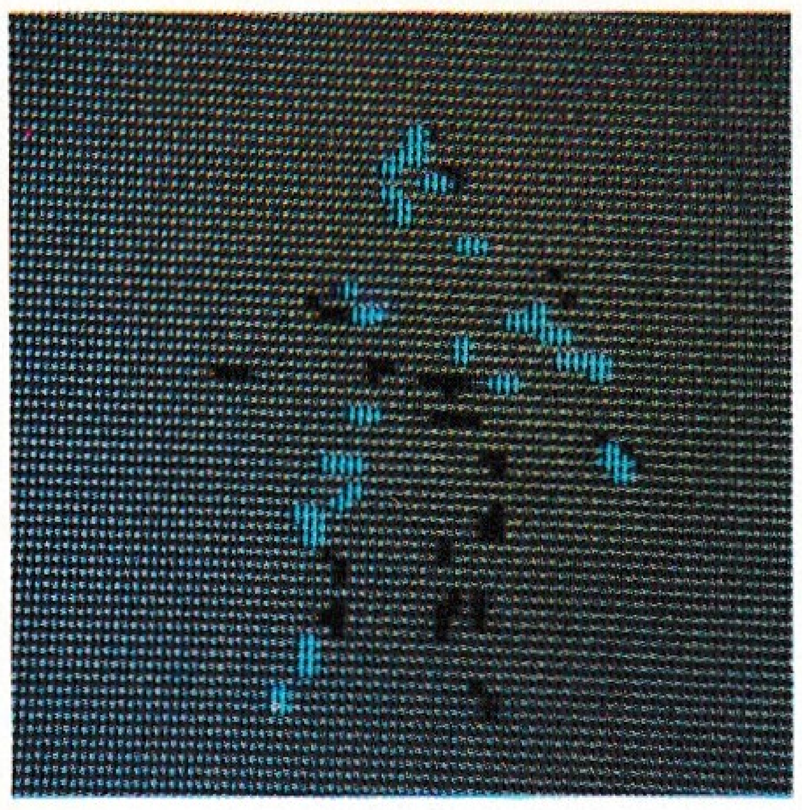
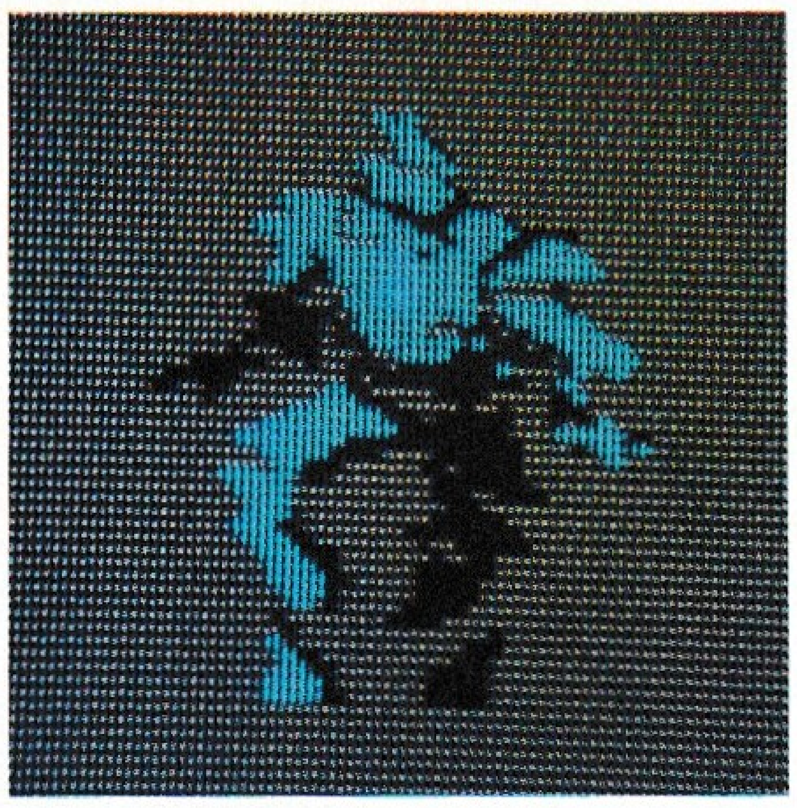
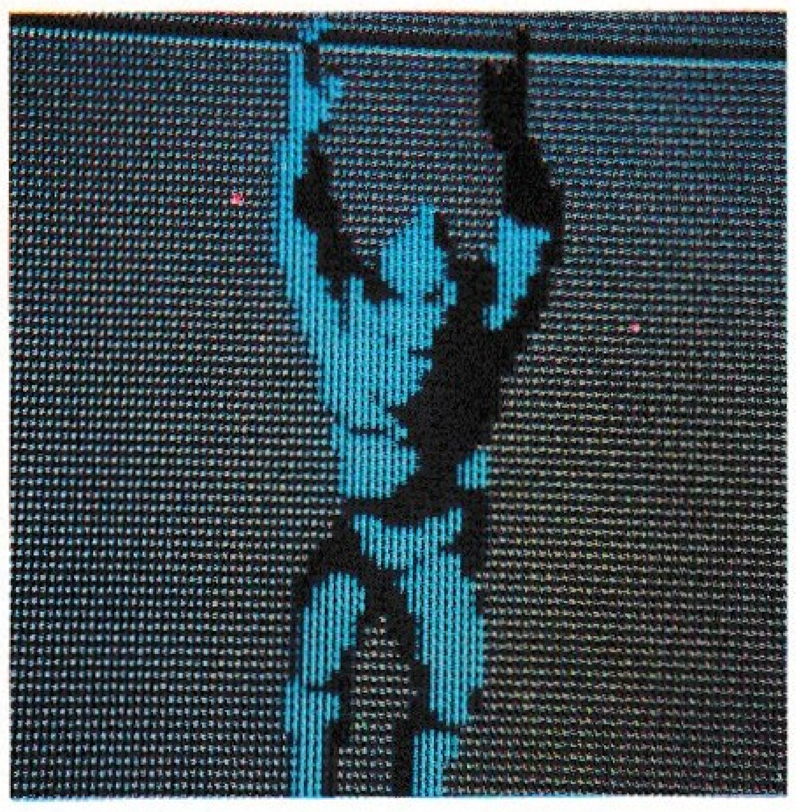






ニューラリーエックスはラリーエックスよりいでてラリーエックスよりラリーエックス【ニューラリーXはラリーXより出でてラリーXよりラリーX】 慣ラリーXの厳しい現実を表したもの。(→ニューラリーX)

ニンジャ【忍者】【ninjha】キャラ名ローリングサンダーに登場する、無感情の殺人マシン。機敏性にたいへん優れ、ふつうは薄い衣を身にまとい、武器はあまり持たない。それでも十分に高い戦闘能力を持つばかりか、およそすべての武器・防具を扱うことができる。どんな強力なキャラクターでも首をスッパリ、などの「つうこんのいちげき」で、一撃のもとに倒してしまうので細心の注意が必要。唯一、shurikensを扱える……しまった、Wizardryになってしもた。

◀ニンジャ出現シーン

にんじん【人参】キャラ名ディグダグ・ラウンド1のベジタブルターゲット。400pts.

ね

ネームいれ【——入れ】【name——】名ハイスコアランキングに入ったプレイヤーの名前を登録すること。5位までの人のネームをアルファベット3文字以内で入れるパターンが多いが、もちろん例外もある(ポールポジションは100位まで、源平討魔伝はひらがな→漢字で)。ネーム入れの際にはそれ用の楽曲を「ネーム入れミュージック」として用意し、プレイヤーを楽しませてくれる。また、ネーム入れミュージックにも、ランク上位用と下位用(たとえば1位用と2〜5位用)の2種類がある場合があるが、概して上位用ミュージックより下位用ミュージックのほうが「いい曲」である。一見矛盾しているが、「1位用よりも2〜5位用のほうが4倍多く聞いてもらえるから」だそうな。なるほど。



◀トイポップのネーム入れ

ネズミキャラ名メトロクロスのキャラクター。前方より飛来し(?)、かみつく。何かにつまずいたり、ジャンプしたり、ジョイスティックをガチャガチャと振り回すと離れる。

——ちゅうい【——注意】キャラさりげなく地下都市の壁にはりついている標識。「これより、ネズミ頻発、危険」を表す。

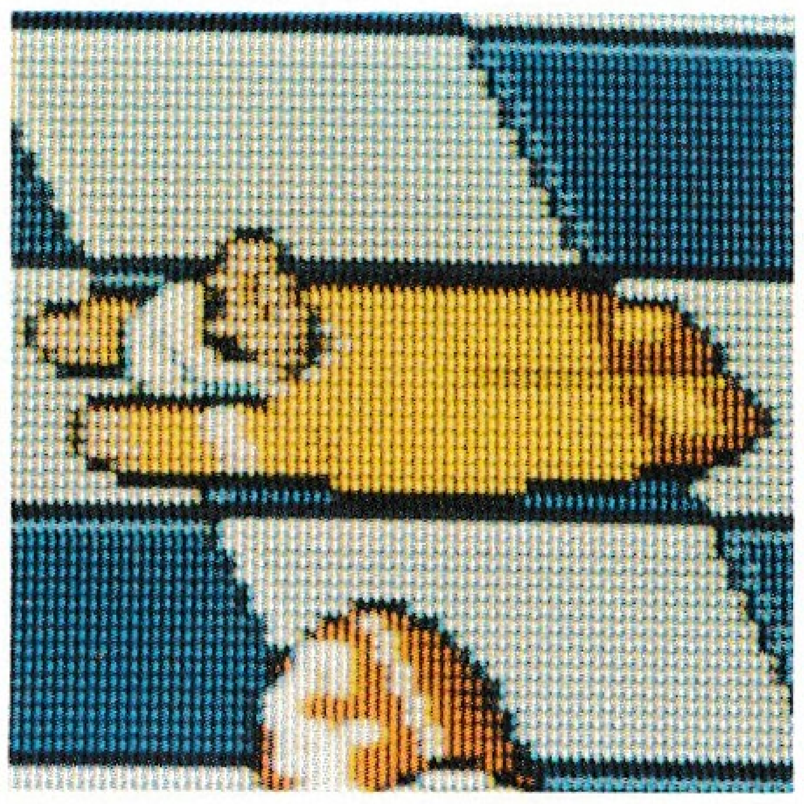
ねんりょうぎれ【燃料切れ】現象名読んで字のごとく、燃料を使い切ってしまうこと。ラリーXやスカイキッドで起こる。なかでも特筆すべきはスカイキッドで、どんな長さのミッションでも、着陸しそこねるとすぐに燃料切れで墜落する。敵の配置や飛行場までの距離などから必要最小限の燃料

量を正確に割り出しているに違いない。これだけの燃料計算ができるなら、F-1のチームに入ったら、さぞや有能なクルーになるであろうと思われる。アラン=プロスト先生よ、彼を引き抜けば、年にもう10ポイントは稼げますぜ。

の

のうもありがとー 固ワンダーモモの、モモの台詞。ゲームオーバーになるとき、こう言う。

のしランナー【――runner】名キューブ、ジャンボカンなどにつぶされた、メトロクロスのランナー。



ノックダウン【Knock Down】[エレ名]1981年製作の力だめしエレメカ。赤い的を思いきりぶんなぐって（この瞬間、学生はいやーな先生の顔が、サラリーマンはいやーな上司の顔がこの赤い的に投影される、といわれている）、そのパンチのkgを競う。プロレスブームのおりから、パンチでなく、ラリアートのキログラム数を競う人もいるようである。酔っぱらいはプレイできない。限度なしになぐりつけてケガしても責任はとりかねるからだろう。



のぼり【幟】名細長い布の端にさおを通して立てるもの。ゲームの販促用品の１つで、ディグダグ、ポールポジション、源平討魔伝などはのぼりがある。

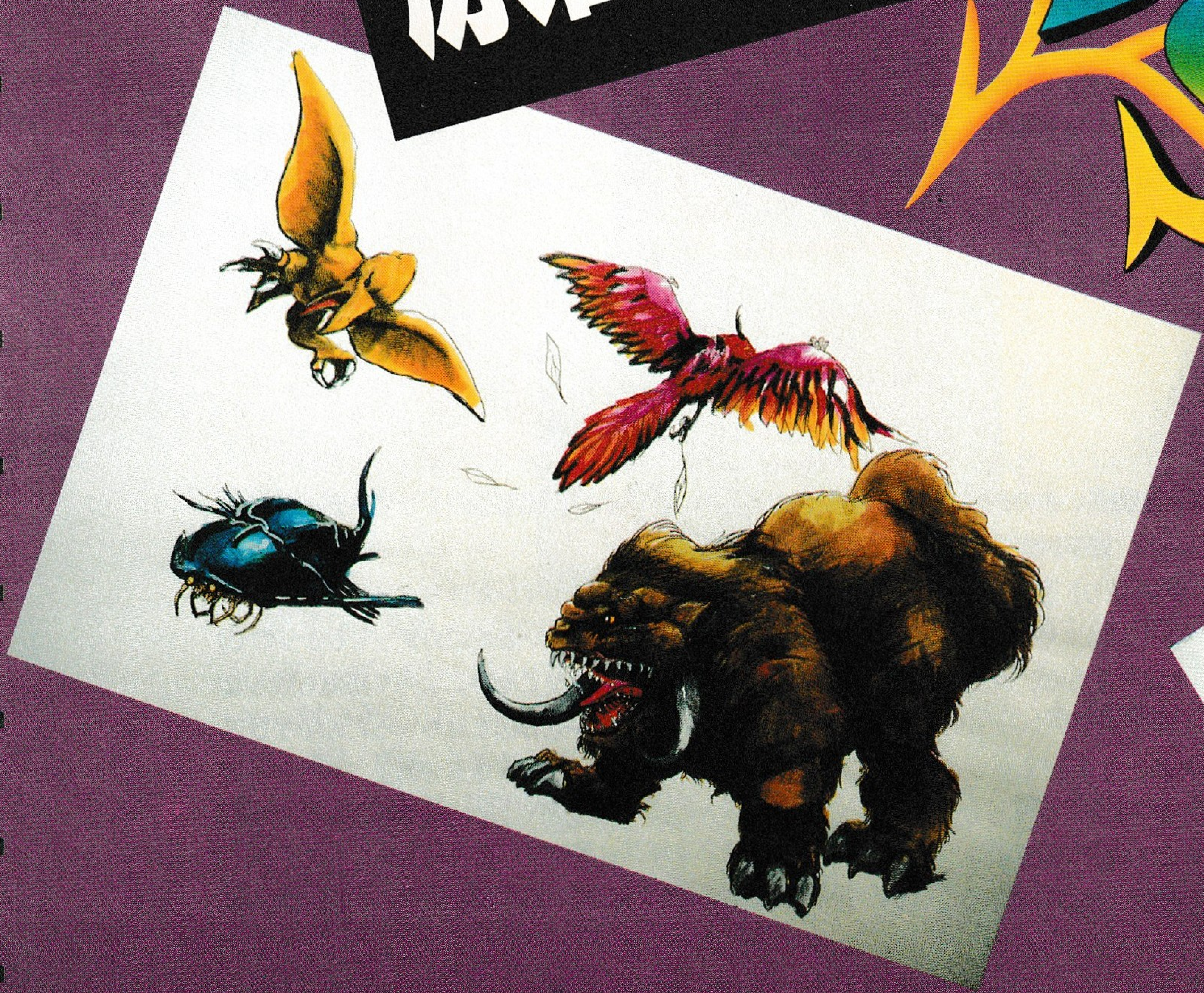
のみこむ【飲み込む】[動マ五]ゲーム筐体が、クレジットを上げずにコインだけちゃっかりいただいちゃうこと。コイン詰まりと違い、コインは正規のルートを通ってコイン溜めに納まってしまうので「ちゃりん」と音もするし、返却ボタンを押しても当然コインは戻ってこない。よって証拠も残らない。ゲームインストラクターの10人に９人が、「すいません、コイン飲み込まれちゃったんですけど……」といわれたとき、「本当かな、ウソいってんじゃねーかな？」と思うそうである（もっとも実際のところ、ゲームインストラクターの10人に６人くらいは「飲み込む」という言葉自身を知らないそうな）。







原画集















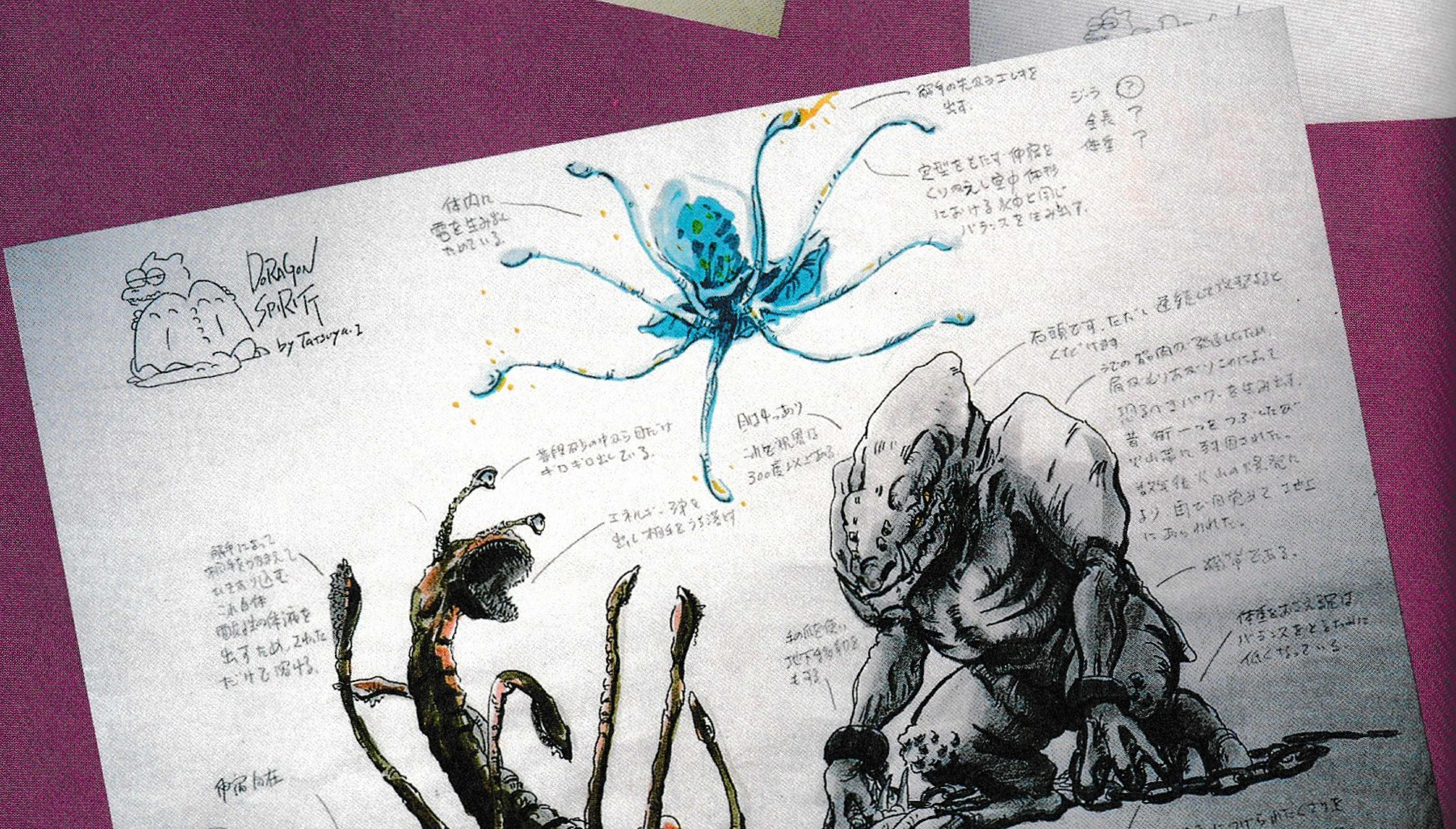












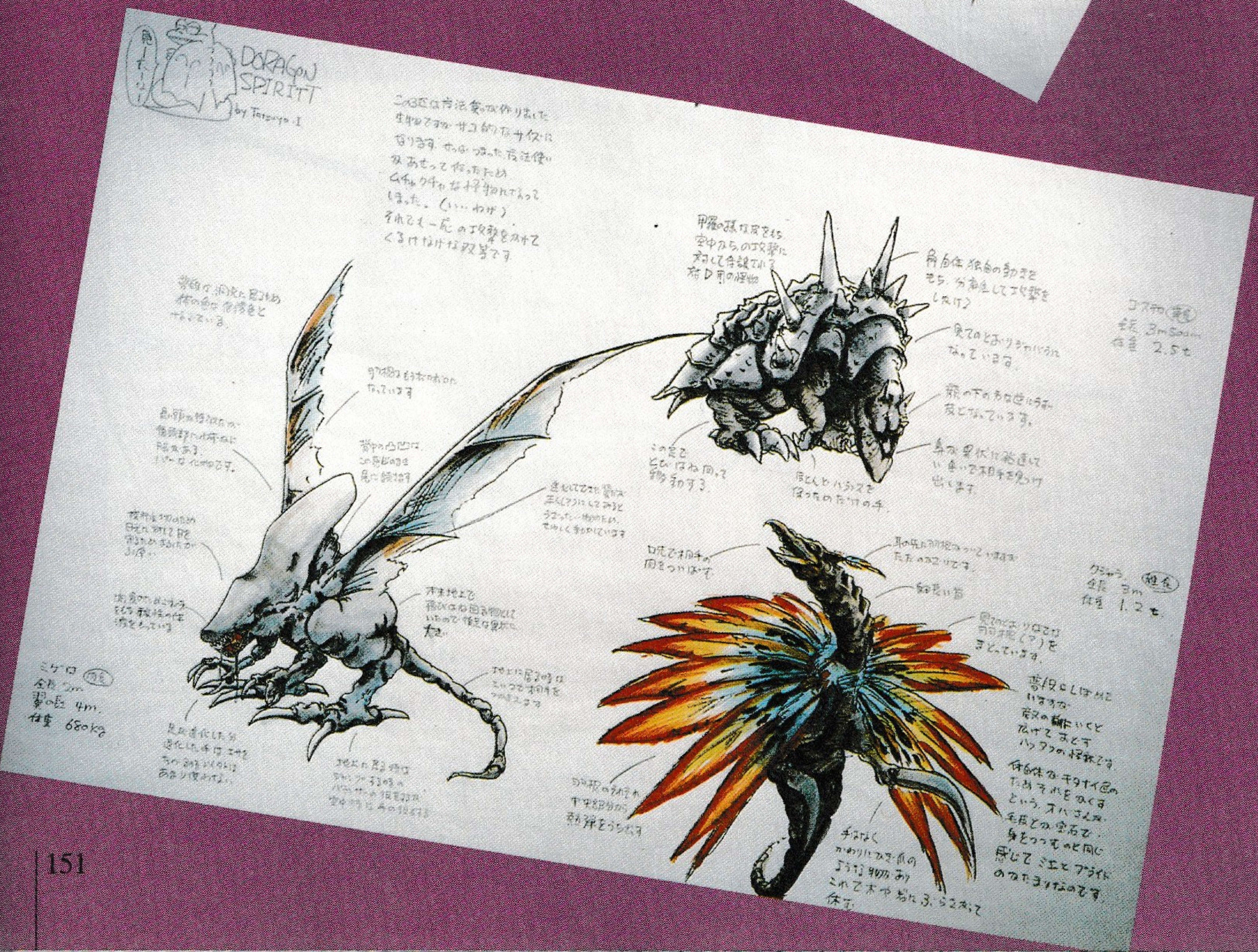
DORAGON SPIRITT
by Tatsuya.I
ジラ
全長 ?
ゲド
全長 12m

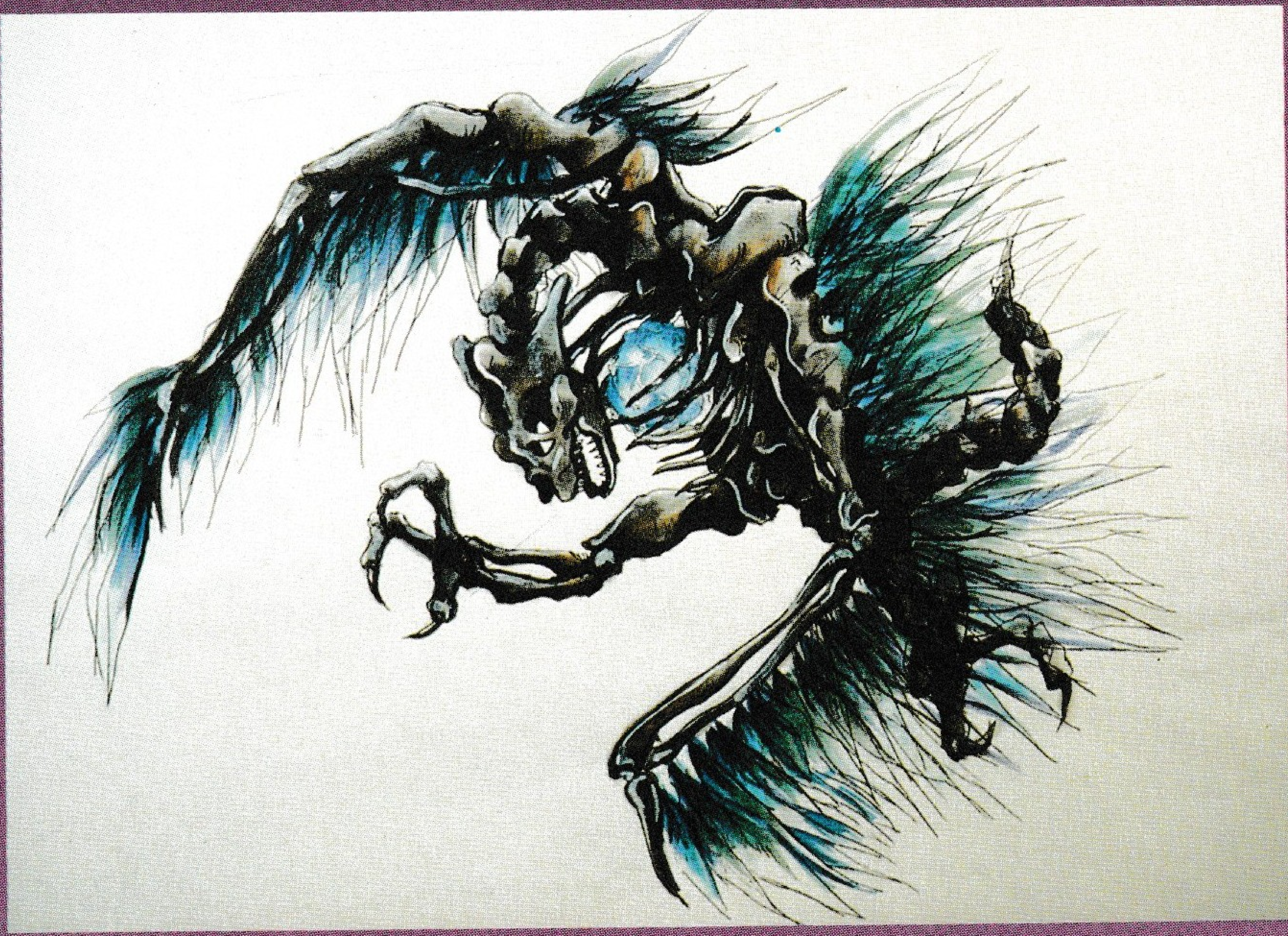



DORAGON SPIRIT
by Tatsuya I






DORAGON SPIRIT
by Tatsuya I



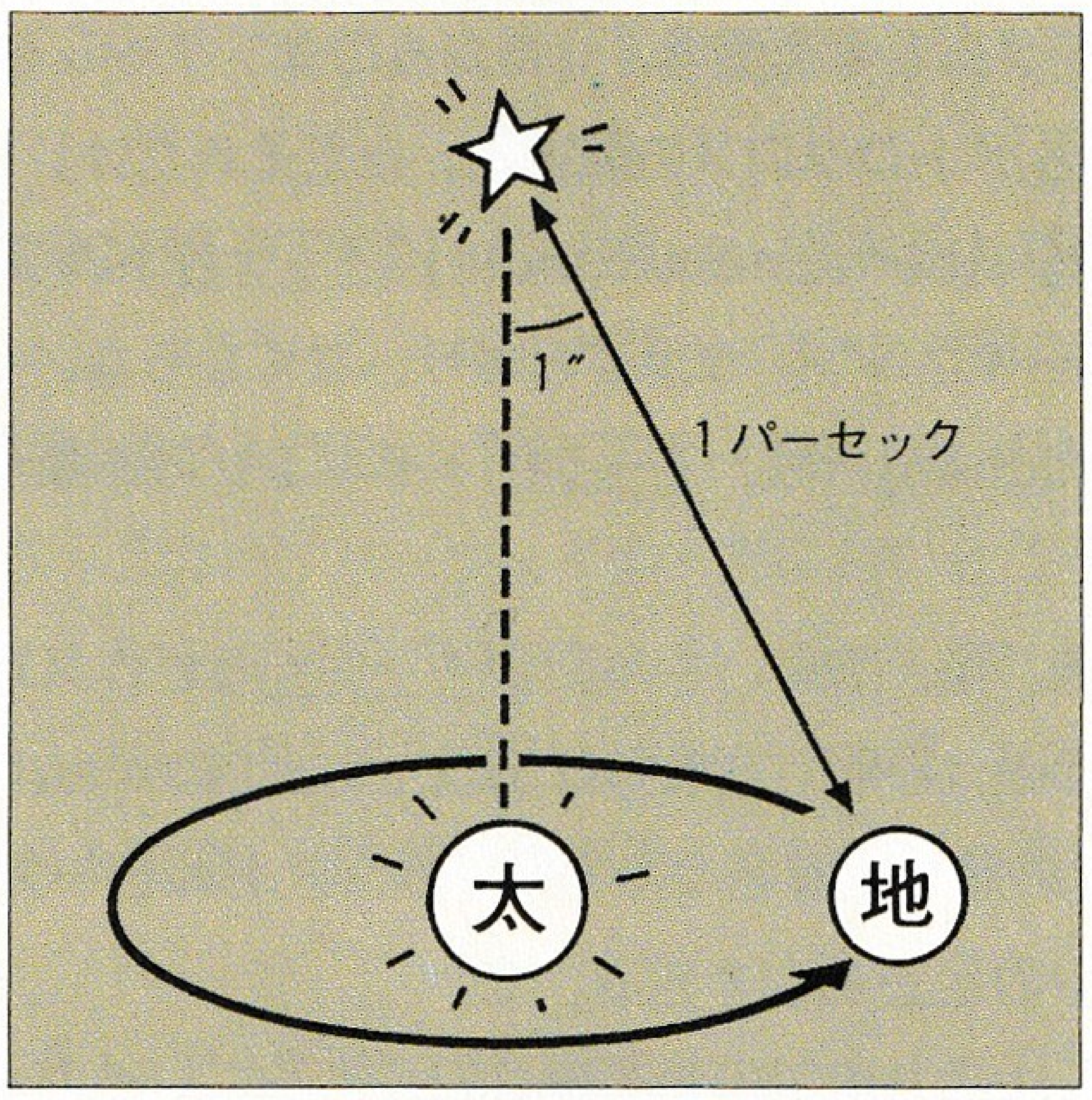




は

ばあす キャラ名 ファミリースタジアム・タイタンズの助っ人外人。パンチ力はダントツで、当たればホームラン、45°の角度でボールが打ち上がったりしたらもうボールは落ちてこない。4番「かけふ」、5番「おかだ」と合わせて史上最強のクリーンアップ・トリオを形成する。

パーセク【parsec】図約3.26光年のこと、なぜ3.26光年かというと、年周視差（地球は公転するため、時期によって、見える恒星の位置が違う。その差を年周視差という）1″の恒星との距離がそうだからである。3.26光年というのはなんと30兆84億km。さて、ここでは、ギャプラスにおける画面数の概念をパーセクという。ギャラガのステージ、などに等しい。



ハーティ【Hearty】ロボ名 レーザーロボット。ロボットシアターのリーダー。中央部にビデオプロジェクターをもつ。



バーディーパット【Birdie Putt】エレ名 1981年のエレメカ。ゴルフシミュレーションゲーム。向こうにあいているホールにボールを入れようとするもの。このシリーズはたくさんあって、ホールの位置が変わるもの（バーディーパットパート1）、3重の同心円の中央を狙うもの（同パート2）、



ホールは３つあるが、それぞれの間にガーターが２つあるもの（同パート３）がそうである。

ハート【heart】キャラ名①リブル・ラブルのミスティックアイテム。バシシすると種が０～３個飛び出す。②ホッピングマッピーのマジカルアイテム。赤と橙（だいだい）があり、「ハート・オブ・カウンターアタック・レッド（オレンジ）」などとも呼ばれる。これを取ると、ミューキーズ（赤の場合は、加えてニャームコ）が光りだす。この間はマッピーが体当たりでき、ボーナス点となる。パワーエサとまったく同じノリ。③トイポップに登場し、面クリアのカギになるキャラクター。１面に４つあり、ビンの中に入っている。ビンを壊してからピノやアチャが触れると、扉のほうへ飛んでいって扉が少し開く。

ハードウェアサポート【Hardware Support】名季刊NG・10号より続いているマニア向けコーナー。マニア向けの企画としてはそれまでにインターフェイスがあったが、「ほら、開発って忙しいからさ、あんまりファンサービスに時間割いてられないじゃん？　だったらもっとドライに、読者とのQ&Aでどんどんさばいてったほうがいーんじゃない？」という１人のわがままな元開発部員の意見で、インターフェイスがハードウェアサポートに衣替えした、という。

ハードランク【hard rank】名ディップスイッチの難易度が高めにセットしてあること。人気のなくなったゲームをハードランクにして再登場させたがるのは、ゲームセンターの妙なクセである。

ハードル【hurdle】キャラ名メトロクロスの障害物。ただそれだけ。

パーマネントキャンドル【permanent candle】キャラ名ドルアーガの塔16階で手に入る、青い燐光を放つろうそく。「パーマネント」が示すとおり、なくならない。

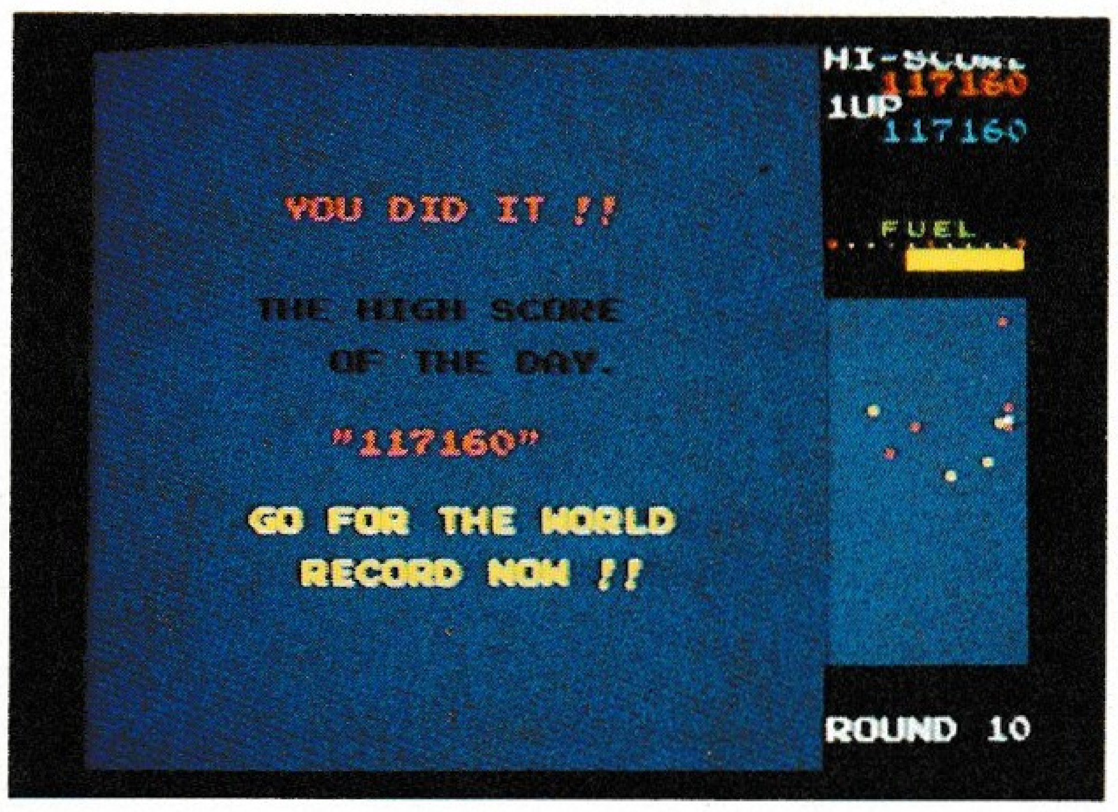
バームクーヘン【baumkuchen】（独）キャラ名トイポップのお菓子。ボックスに入っている。300pts.

バーラ【barra】①名ゼビ語。箱、四角いもの。②キャラ名ゼビウス軍の地上建造物。ピラミッド形だが、何の役目をしているのかは不明。攻撃力はない。大きいのがガルバーラ。

パール【pearl】キャラ名その筋では有名なキャラクター。ドルアーガの塔、31階で、有名なあることをすると現れる。ドラゴンの足止めができる。

ハイスコア【high score】名それまでの最高得点のこと。プレイヤーにとっては名誉なことである。

——メッセージ【—— message】名ハイスコアを出すとゲームオーバー時に現れる画面。ラリーXのものが元祖で、以後、ボスコニアン、ディグダグに採用されている。



ハイスピード【High Speed】名①米ウィリアムス社製のピンボール・ゲーム。スピーダーとハイウェイパトロールのカーチェイスをモチーフとしており、ド派手なサウンドに２本のランプウエイ、マルチボール、ジャックポットと、初心者にも親しみやすく、エキスパートにも奥が深いデザインになっているため、根強いファンが多い。日本における、数少ないロングセラー・ピンボールの１つである。②カイがギルにかけるprotectの呪文。一瞬身を消すことで敵のスペルから身を守る。ただし、高等マジシャンの一部には効かない。シンボルは「高速ジグザグ走行のイメージ」。でも、身を消すのにどうして「ハイスピード」なんだろ。

バイタリティ【vitality】名生命力。クロービスはこれのみで生きているらしく、バイタリティが０になるまでは、たとえ剣で刺されても、炎で焼かれても生きぬく。もしかするとクロービスはセリア姫を助ける一念で生きているのかもしれない。そうだったら、やっぱり姫を助けたらその後で朽ち

果ててくれなくちゃ。



パイナップル【pineapple】キャラ名①ディグダグ・ラウンド18以降のベジタブルターゲット。一連のベジタブルの中では最高峰の8,000pts. ②ディグダグⅡ・ラウンド14、15のベジタブルターゲット。6,000pts.

ハイパー【hyper】

——アーマー【—— armor】キャラ名青の斜帯の入ったよろい。ドルアーガの塔、52階で手に入り、スペルを1回、受けとめることができる。ただしこれをやるととっても「疲れる」のでやらぬが吉。

——ウェイ【—— way】図サンダーセプター/Ⅱの舞台。銀河系内の星々を繋(つな)ぐエネルギー通路。上下に壁がある。左右にはないが、じつはシールドが張ってあり、外には出られない。サンダーセプターⅡのハイパーウェイは、分岐路の入口には「Y」、ゴール前では「9、8、7、……」とカウントダウンまでしてくれる。それから、Ⅱのハイパーウェイの一部に白いところがある。ここを通ると高速で飛ばせるので、この道のことをとくに「ハイパーウェイ」ということもある。

——ガントレット【—— gauntlet】キャラ名ドルアーガの塔、10階のガントレットを持っている場合に、26階で手に入れられる手袋。剣を抜くのが速くなり、それだけ危険度も少なくなる。青い飾りがついている。

——シールド【—— shield】キャラ名青いラインの入ったシールド。こうして見ると、青という色がもっとも高貴な色となっていることがわかる。(そういえば、盗まれたのもブルークリスタルロッドだったっけ)。ドルアーガの塔、33階で手に入り、より広範囲まで防護できるようになる。

——タンク【—— tank】キャラ名グロブダーのロボットマシン。アトミックバリアーとハイスピードアイオンキャノンとやらを搭載している。グロブダーの性能に近い。

——ナイト【—— knight】キャラ名なんて名前のくせに、レッドナイトより弱いような気がするのはなぜだろう。正解=ホントに弱いから。ドルアーガの塔崩壊後、ノーマル、スチール、シルバー、ゴールドに4分化した。でも、金(きん)でよろいなんてつくったら、すぐにべこべこにへこんでオシャカになりそう。

——ヘッド【—— head】キャラ名ブラスターヘッドの一種。装着すると、高速移動と高速デュアルミサイルの機能が得られる。

——ヘルメット【—— helmet】キャラ名ギルの装備。37階で手に入る、角の生えたヘルメット。縦に青線が入っている。これをとると強くなれる。——何?　とったら異様に弱くなった?　それはにせもんをつかまされたんでしょ?(詳しくは、バランスを参照)。

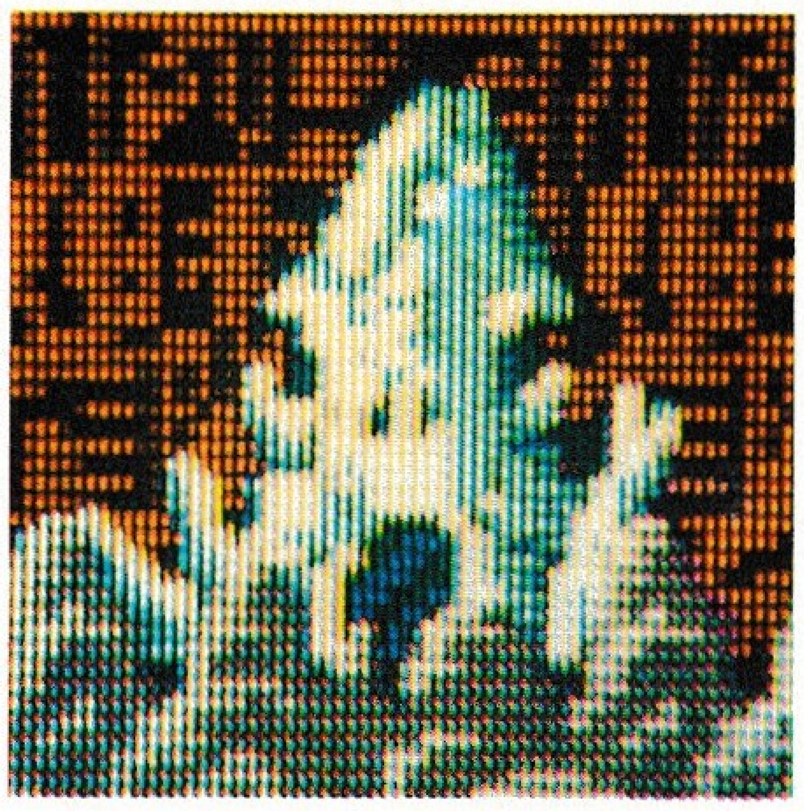
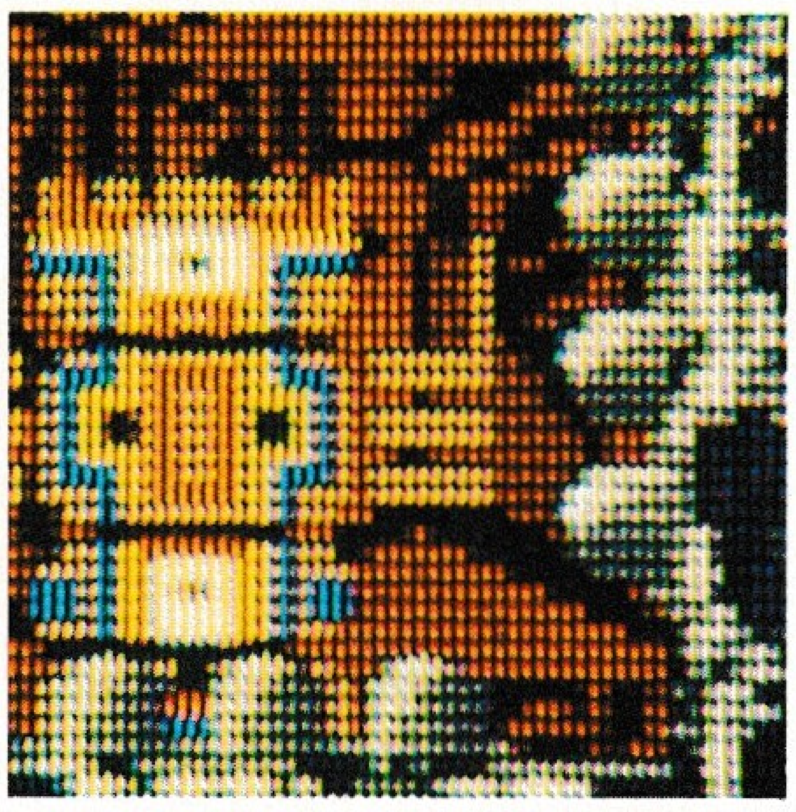
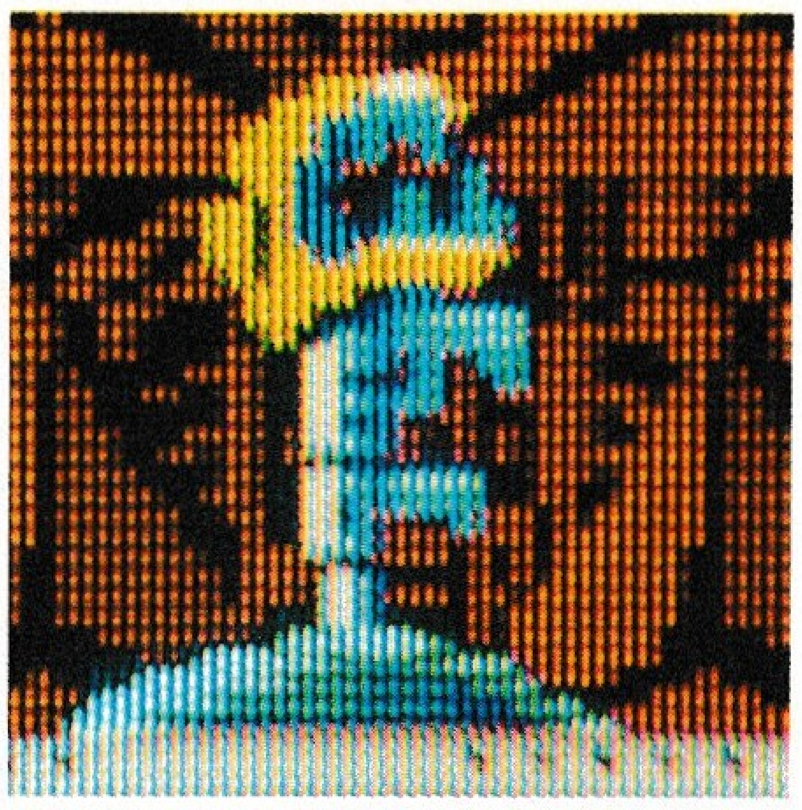
バイバイ【bye bye】図→ラッキー

バイバイ!【Bye bye !】画キング&バルーンの王様が連れ去られるときの台詞。「ヘルプ!」と言っておきながら「バイバイ!」とはじつに軽薄な王である。

バイブル【bible】キャラ名いわゆる聖書。ドルアーガの塔、23階で手に入る金色の本。これをとらないと、残りの37階ぶん、まっ暗闇の人生劇場(?)になってしまう。

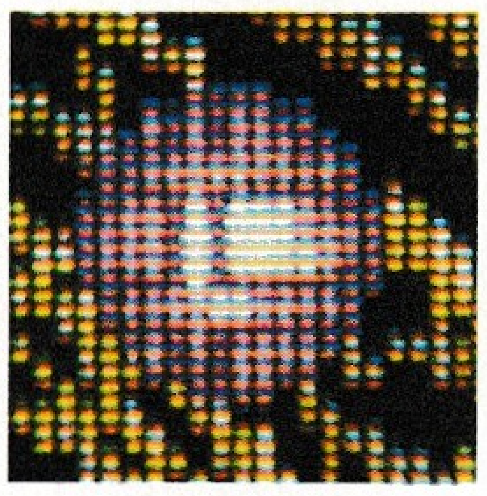
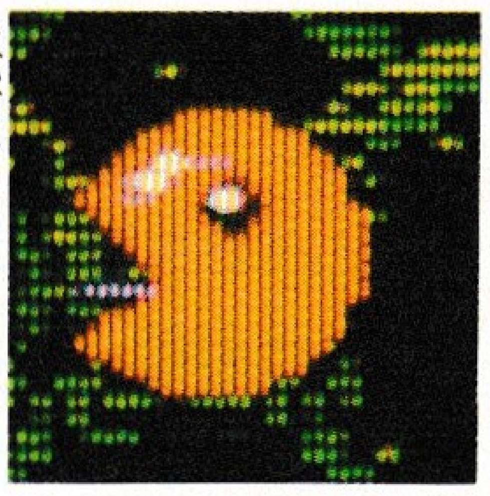
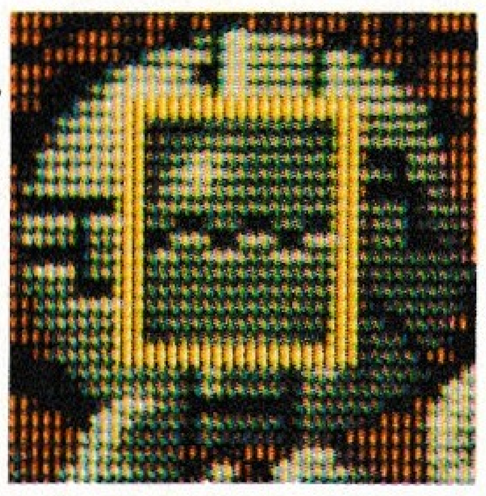
はか【墓】キャラ名バラデューク要塞内に存在する、ゲームとは関係ないキャラクターの総称。かつてこの要塞に侵入し、志半ばにして倒れたファイターの墓といわれるが、一体誰がその墓を立てたのか、という点で少し疑問が残る。また、せっかくキャラクターデザイナーによってこの世に生を受

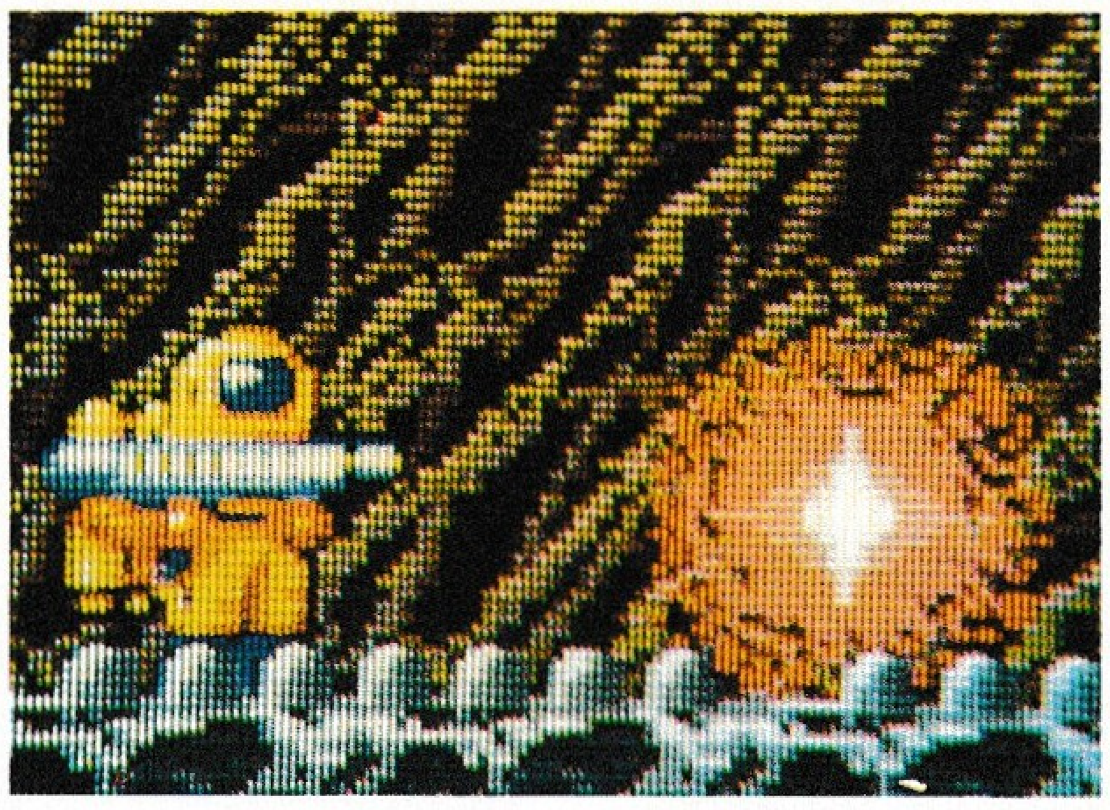
けながら、メモリ容量不足でボツとなったキャラクターの墓ともいわれる。しかしそうだとするなら、要塞内部は「墓だらけ」になってしまう、と開発スタッフはもらしている。

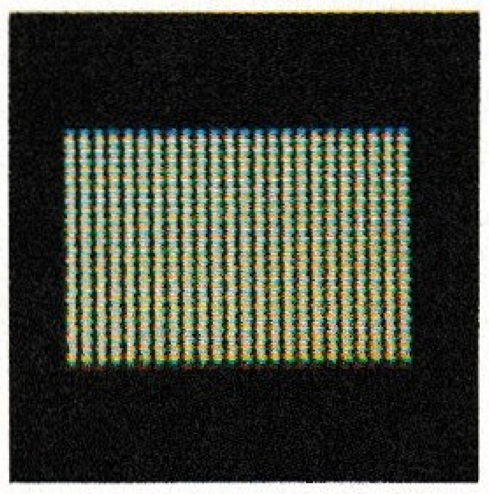
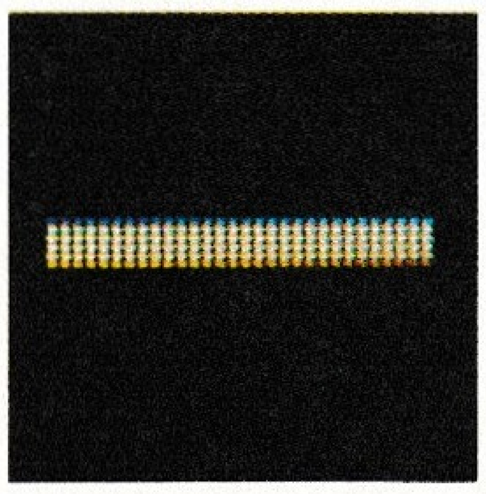
バガン[キャラ名]バラデュークのモンスター。カプセルの中に隠れており、ファイターがカプセルを開けると出現する。パックマンに似ているが、ひょろひょろと伸びている舌がなんとも間抜け。バラデュークの中にあっては珍しく、引力に引かれてどんどん下に落ちていく。なお、子供は赤い。なぜ赤いのか、いつ頃本来の紫色になるのか、は不明。

——スポアー[キャラ名]名前をそのまま分析すると、「バガンの胞子（spore）」である。ものの話によれば、「宇宙から飛んで来た粒子」。んで結論は、「バガンはオクティ派ではなく、遠い彼方からやってきて、ゴジュウカラよろしくカプセルを乗っ取っていついた（©NHK『ウォッチング』）に過ぎない」。画面隅から斜めに飛んでくる。

▶バガンスポアー

▶バガンJr

▶カプセル

▶バガン

▶やられるバガン

▲見るも涙のバガンの一生

バキュラ【bacula】①[名]ゼビ語。破壊・撃破。②[キャラ名]建材。自分で回ることができる。正攻法では破壊不可能。つおい。ガルバーラ（→バーラ）の台座等に使われる。



◀バキュラの側面

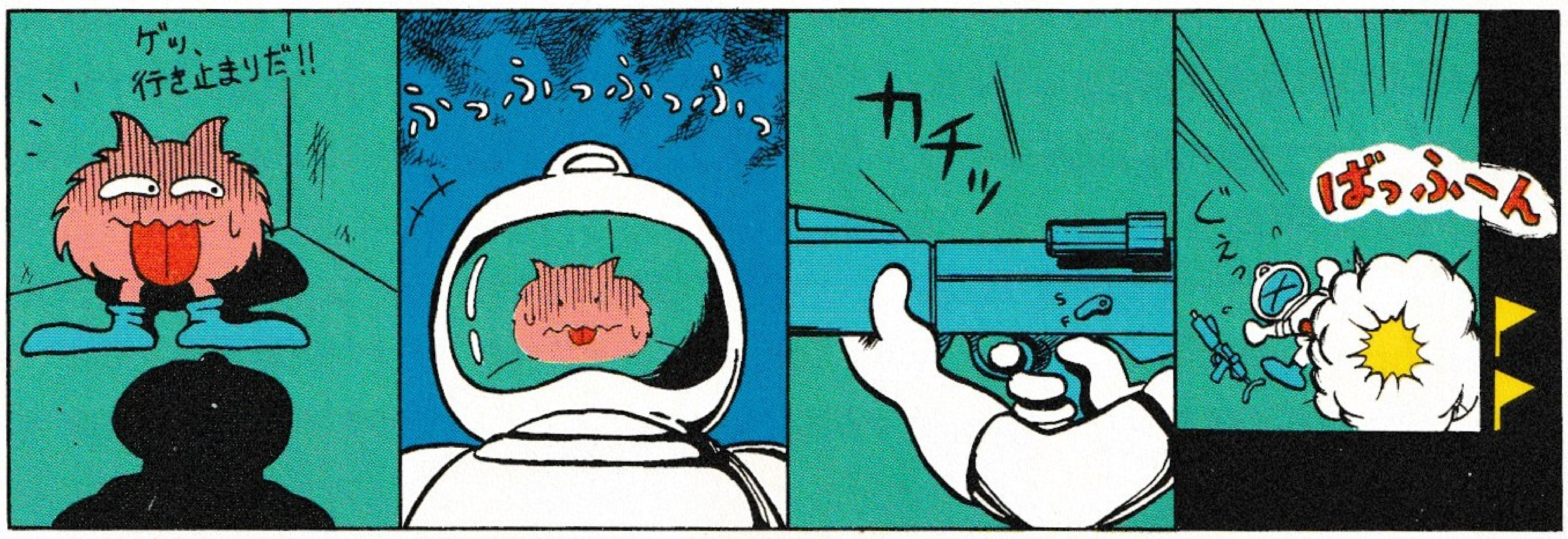
バキュラのつらにたま【バキュラの面に弾】[慣]どんな仕打ちも全然こたえないさまのたとえ。

バキュラる[動ラ五]バキュラにぶつかってやられること。過去の助動詞をつけて、「あ、バキュラった」とやると「バケラッタ」っぽくてよい。

バグ【bug】[名]プログラムの誤り。たいていビデオゲームのバグはテストランの段階でほとんどとられてしまうが、まれに生き残ることがある。ちょっとした間違い（例：ギャラクシアンをスタートさせると、一番最初にPLAYER ONE（「ゼロ・エヌ・イー」）と表示される）から、そうでないものまでさまざま。ただし、隠しフィーチャーというのは、あくまで「妙なことが起こるように意図的に仕込んだ」ものであり、バグではない。

ばくうん【爆雲】キャラ名ゲームキャラクターが爆発する際にできる、白い雲状の物体。他のキャラクターがこれに触れると爆発する。「爆雲」のコンセプトは「ミサイルコマンド」が元祖で、その後日本人の「敵を罠にはめる娯楽」にマッチして、グロブダーなどに採用されている。

ばくし【爆死】現象名①ボスコニアンのコスモマインの爆発に巻きこまれること。ミスになる。②グロブダーで、ロボットマシンが爆発したときの爆雲に巻きこまれること。ミスになる。③ワープ&ワープのファイターやワープマンが、時限爆弾、もしくは爆裂弾に巻きこまれること。ミスになる(結局、①〜③は全部同じことを言っているのだ)。とくにワープマンでは、メイズワールドで爆裂弾をとっておいたのを忘れてスペースワールドにワープしたときなどに、とてもよく起こる。はっきり言って、爆裂弾ってけっこう不便。



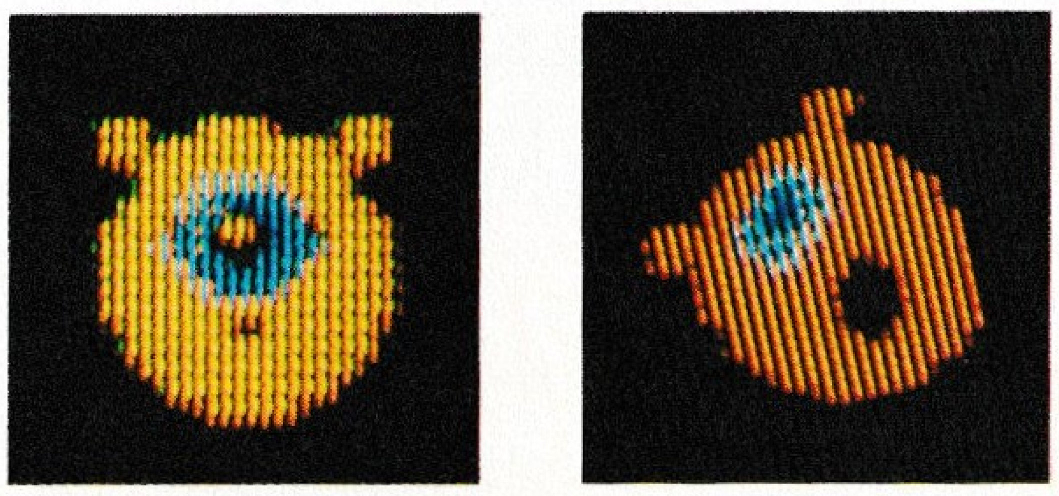
ばくだん【爆弾】キャラ名ピノ・アチャの武器。何かに当たったときの威力の範囲が広く、あちこちのボックスを根こそぎ開けるときなどには役立つ。こんな強力な武器で兵隊とタンクしかやっつけられないのは、矢口の3大不思議の1つである。

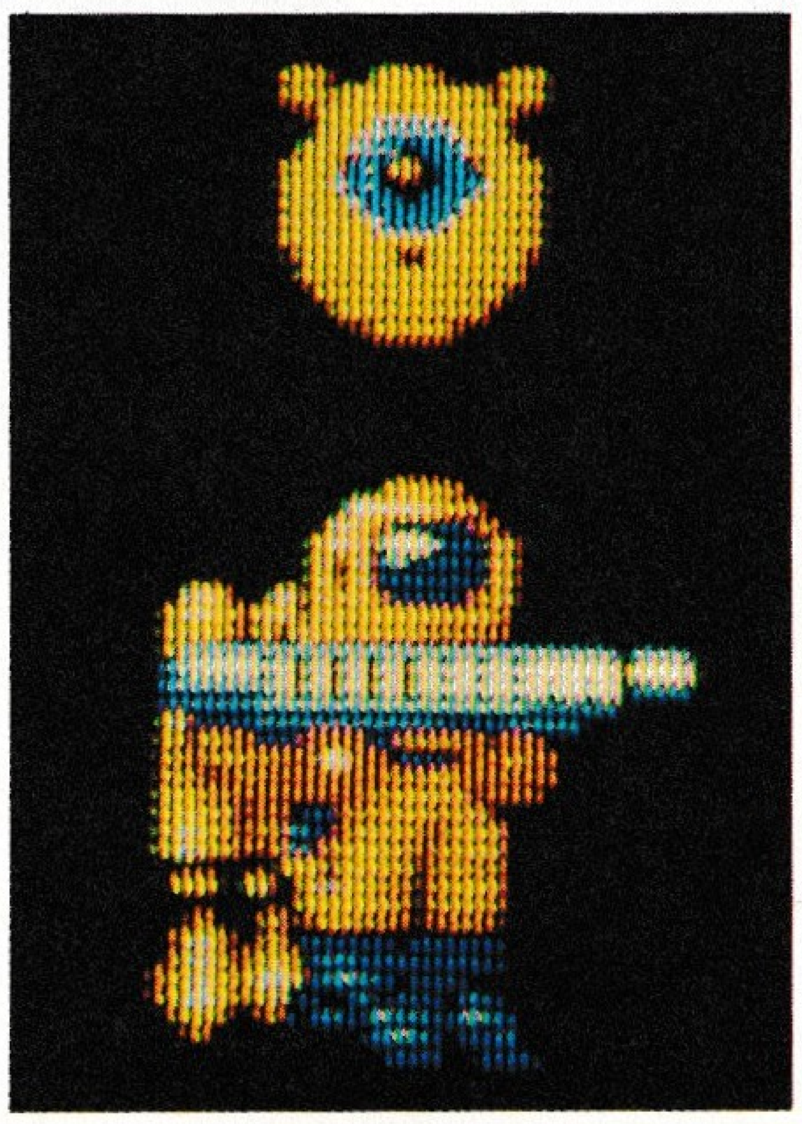
ばくとつ【爆突】名激しくぶつかること。モトスのキャッチフレーズ。

ばくはつ【爆発】現象名ポールポジションⅡでは、ゴールインのとき、残りタイムが20以上あると、マシンがゴールゲートをつっ走り、ファンファーレ終了とともに彼方で大爆発する。はじめて見る者はビックリする仕掛け。

ばくれつだん【爆裂弾】キャラ名ワープマンが、リニアガンに装塡して発射する必殺兵器。何かに当たると爆発して「ばっふーん」と爆風が広がるので、広範囲の攻撃に役立つ。けっこう便利。

パケット【Paccet】キャラ名バラデュークに登場する知的生物。一つ目。手足はない。自国語のパケ語と、「I'm yuor FRIEND」という英語を話す。シールドを増やすのに貢献する。さて、諸君は「大脱走」という映画をご存知だろうか。ナチス・ドイツの収容所から、何十人もの敵兵が脱走を企てる、という話なのだが、その1シーンに、ドイツ人になりすました脱走者が、検問の兵隊とドイツ


◀残酷!



語でやりとりするところがある。なんとかごまかして、さぁバスに乗って逃げようというとき、その兵隊に母国語で「ああ、ちょっと」と呼び止められて、つい「はい？」と答えてしまったため、脱走者とバレて殺されてしまうのだ。ところで、これのどこがバラデュークと関係あんのかいな、ということだが、つまり、ゲーム開始直後なんかは外交向けに（？）「I'm...」と英語で話してるけど、長い間カプセルに閉じこめられていたところを救出されたパケットや死んだり殺されたりしたパケットは、その安堵感、または刹那のあまり、ついパケ語が出てしまうのだな、という話なのでした。これらのとき、パケットは一体なんと言っているのだろう？　パケ和辞典が手元にないのでわからないが、ナムコの研究機関では、それぞれ「ありがとう」「ギャー」と言っているのではないか、としている。

バシシ【bashishi】名囲むこと。

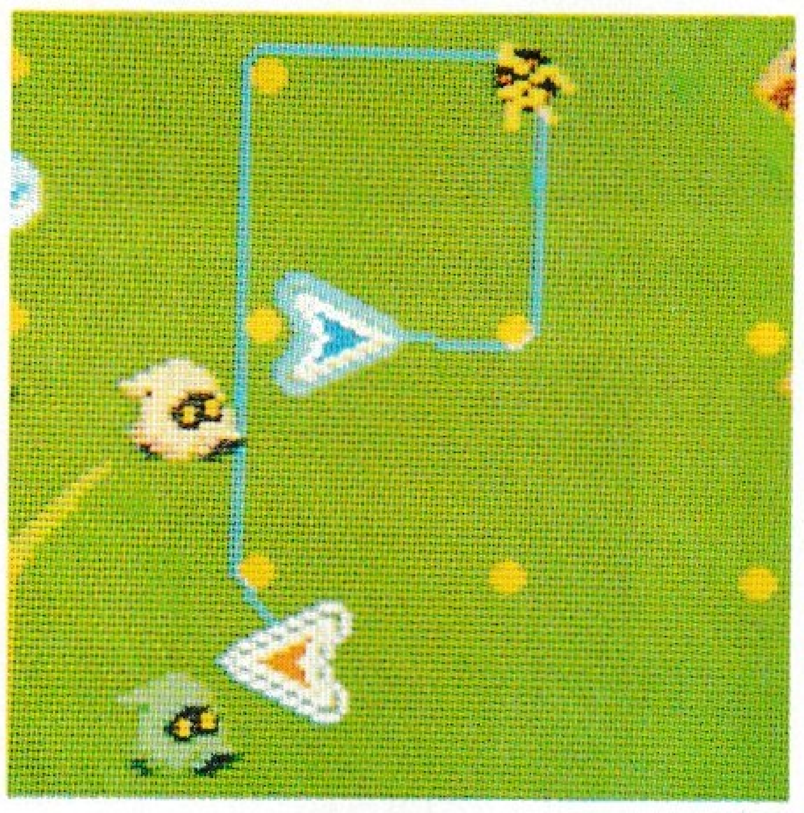
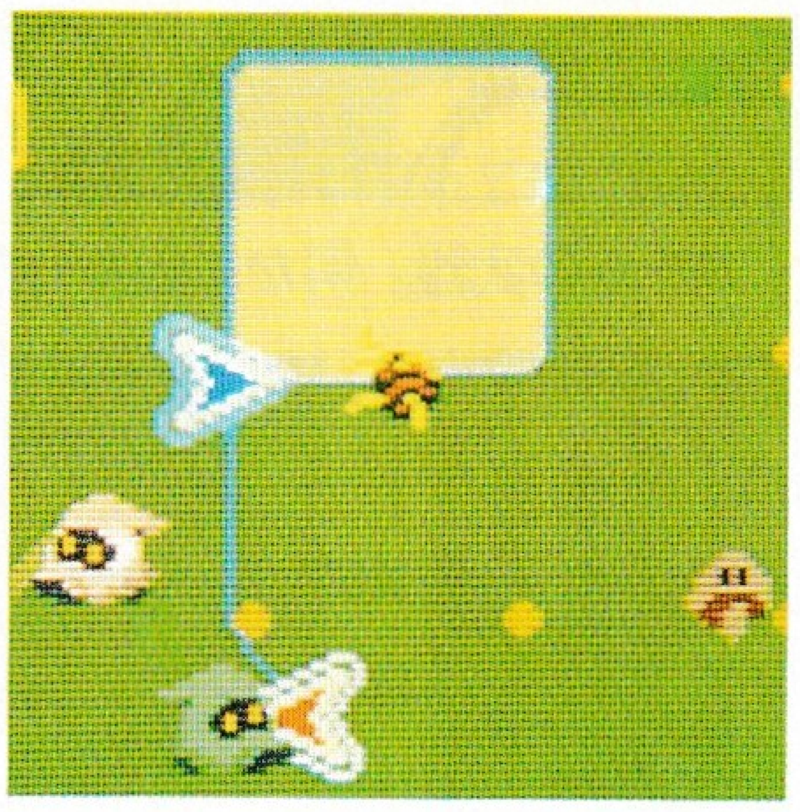
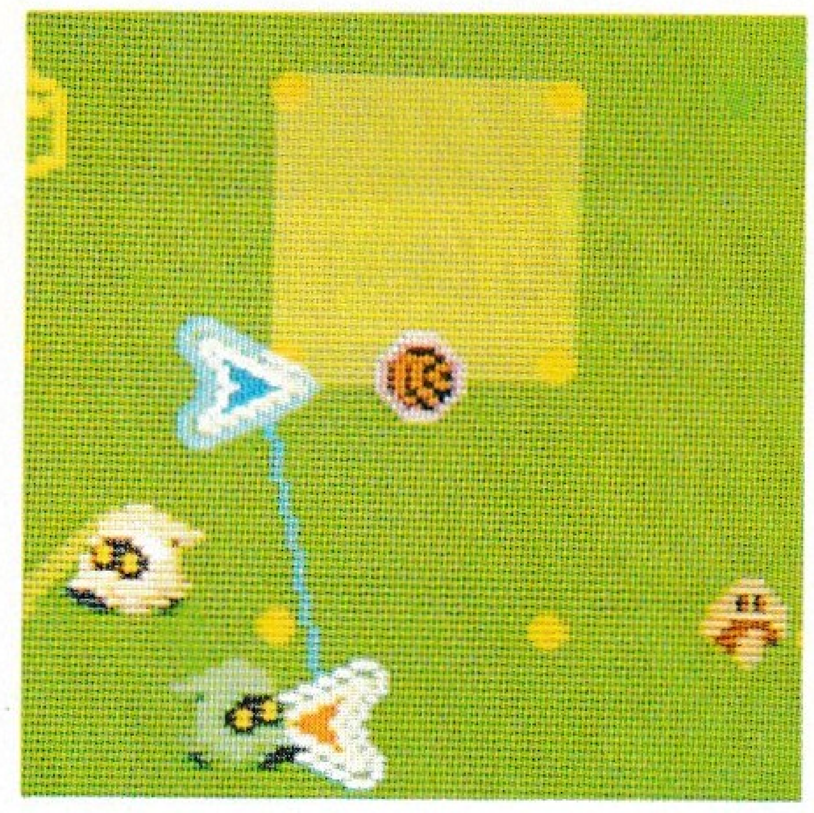
――いっぱつ【――一発】名シーズンが始まって１回目のバシシで宝物を出すこと。これで、トプカプを一匹もつかまえられなかった場合、「バシシ１発のみ」という。

――ゲーム【――game】名リブル・ラブルの別称。

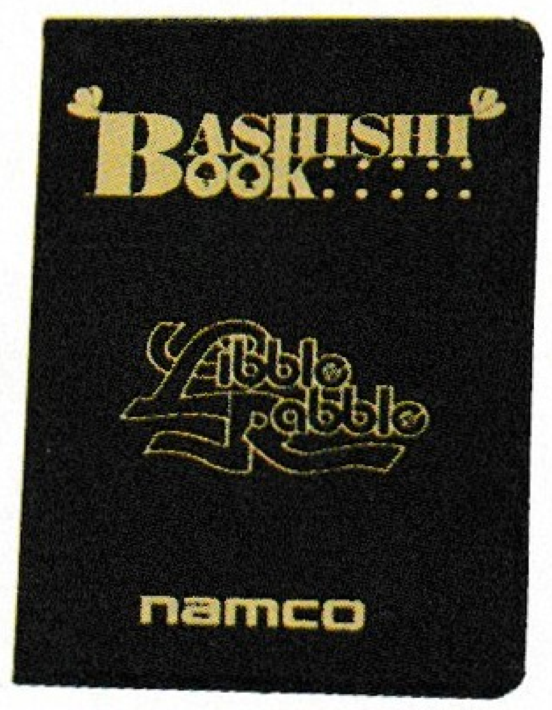
――する動サ変囲む。

――トレーナー【――trainer】名リブル・ラブルの図柄のトレーナー。インストラクター用。

――にげ【――逃げ】テク名ラインを伝わって迫ってくるキラーからバシシで逃げる方法。

――ブック【――book】名ナムコ豆本シリーズ第３弾。各種キャラクターとリブル・ラブルストーリー他を中心に構成されている。



――マーカー【――marker】名リブル・ラブルのボーナスラウンドには６個の宝箱が登場するが、往々にして位置を忘れたものが１、２個生じる。それを防ぐため、最初に位置が表示されたときに、そこに何か「もの」を置いておけばよい。その意図でつくられた、完璧バシシ用ツール。



パシューター【pursuiter】キャラ名サンダーセプターに登場するクルーザー。後方からサンダーセプターを追い越していく。はっきり言って個性がないので、どのようなキャラクターにも見える。

Ⅱのパシューターをチェイサーという。どちらも「追いかけるもの」の意。

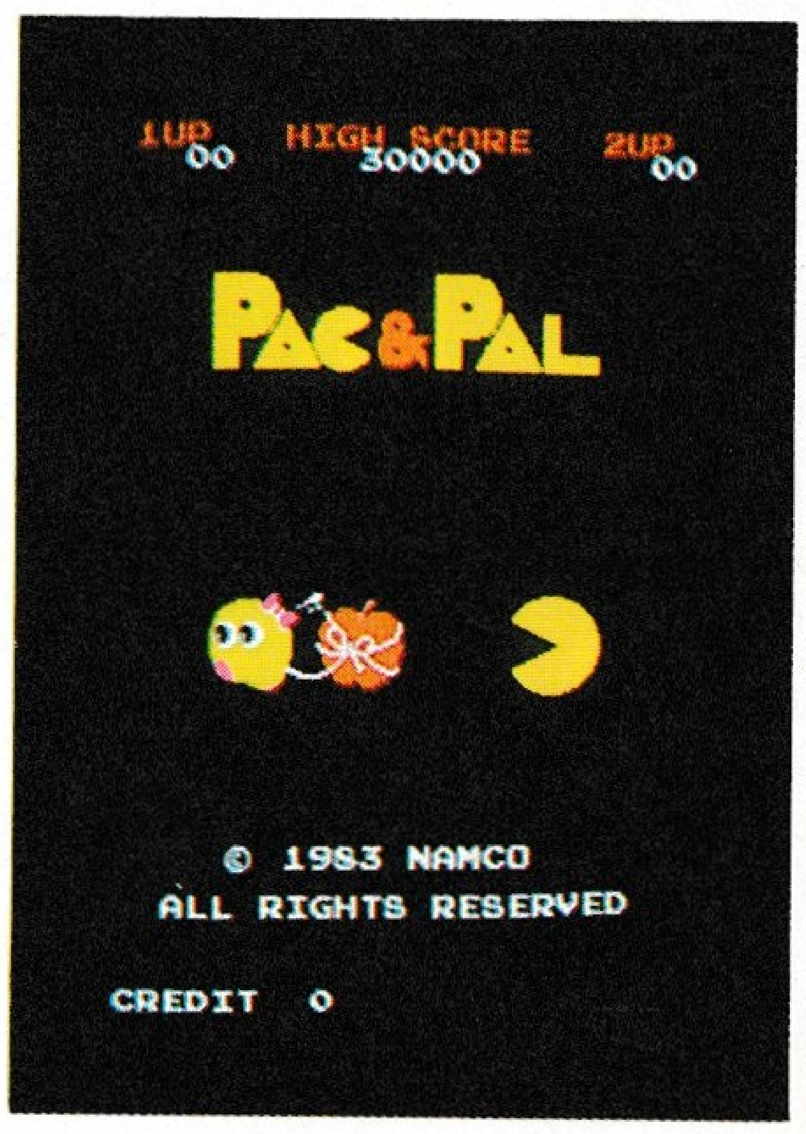
はずれ [現象名]源平討魔伝のキャラクター。景清は土壁などをジャンプで飛びこえることができるが、土壁の中に着地してしまうと具合が悪いわけで、そういうときはどちらかの外側にむりやり押し出すことにしている。さて、京都の中のある土壁の中にろうそくが隠されているのは有名だが、その壁を壊さずに壁の中に飛び込むようにジャンプする。そうすると、なんと景清がめり込んで動けなくなる……わけはないが、しかるのちその壁を壊してみると、あらびっくり、ろうそくがない！　まさかさっき踏みつぶしてしまったのでは……あぁ、なんてことだ、こんなことならさっきケーキ食べるんじゃなかった……などと騒ぎだすのは間抜けである。こんなときは冷静に「命」を見てみよう。ありゃ、１本増えてる……つまり、壁があってもその上に乗っかれば、ろうそくは取ることができるのでした。めでたしめでたし。

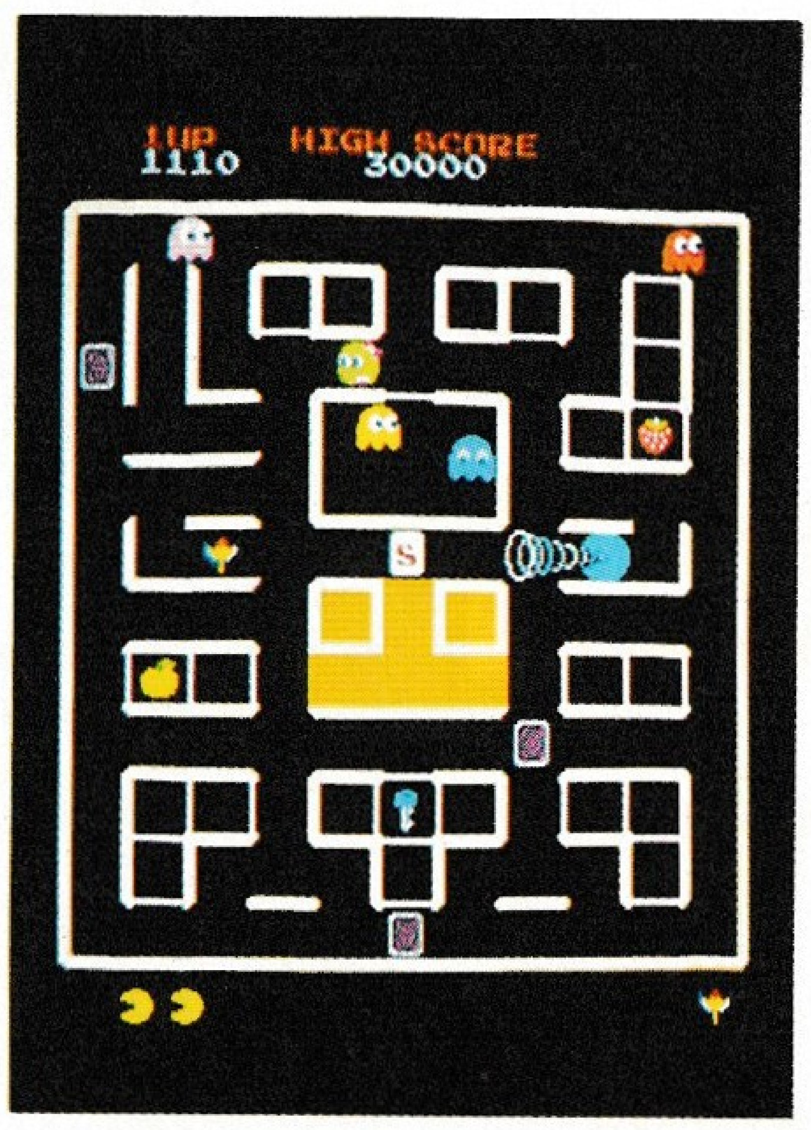
パスワード【password】图合い言葉。関門を通過（pass）する資格のある者かどうかを識別するための文字列（word）で、世界最古のパスワードは「Open sesame（開けごま）」だといわれる。コンピュータゲーム界では、ゲームの状態を圧縮して数語から数十語にした文字列のことを言い、たいていは一見無意味な文字の羅列である。ぎりぎりまで圧縮してあるため、冗長度はまったくない。つまり１文字の誤りも許されないのである。しかも一見無意味であるから、パスワードを書きとるときなど、じつに間違えやすい（よほどの慎重派でないかぎり、「ドラゴンクエストⅡ」の復活の呪文は一度は間違えるはずだ）。だから、長いパスワードの場合（つまり情報が多いのだ）は、１度プレイヤーにエコーバックさせる（ためしに入力させてみて、間違っていたら指摘してやる）とか、いくらか冗長度を付与してやる（「わ」と「れ」は間違いやすいが、「わんこそば」を「れんこそば」にする人はいない、ということ。俗に「通信用語」とか「電文読み」とかいい、日本では「朝日」の「ア」、「切手」の「キ」など。欧米では「Alpha」、「Bravo」、「Charlie」、……となっている）などの手法が必要となろう。

はた【旗】[キャラ名]ギャラクシアン、ワープ＆ワープのラウンド表示キャラクター。何も書かれていない「1」と、旗に「10」と書かれている「10」の２種類。

はたる【破綻る】[動ラ五]プログラムが暴走した結果、復旧しなくなること。「破綻」からきている。「虫る」→「暴走る」→「破綻る」の順に fatal 度（致命度）は高まる。ナムコ開発用語の１つ。

パックアンドパル【Pac&Pal】[ビデオ名]1983年登場。パックマンシリーズ第３弾。画面の調子が暗く、あまり人気が出なかった。

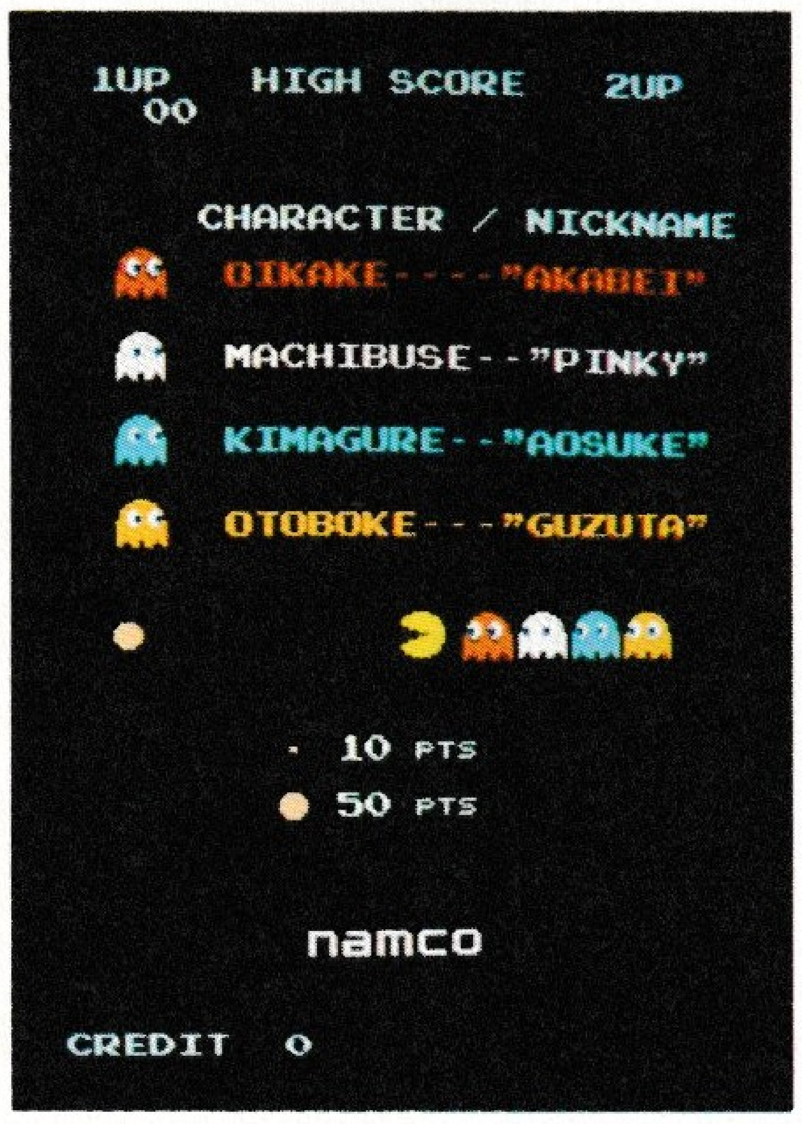


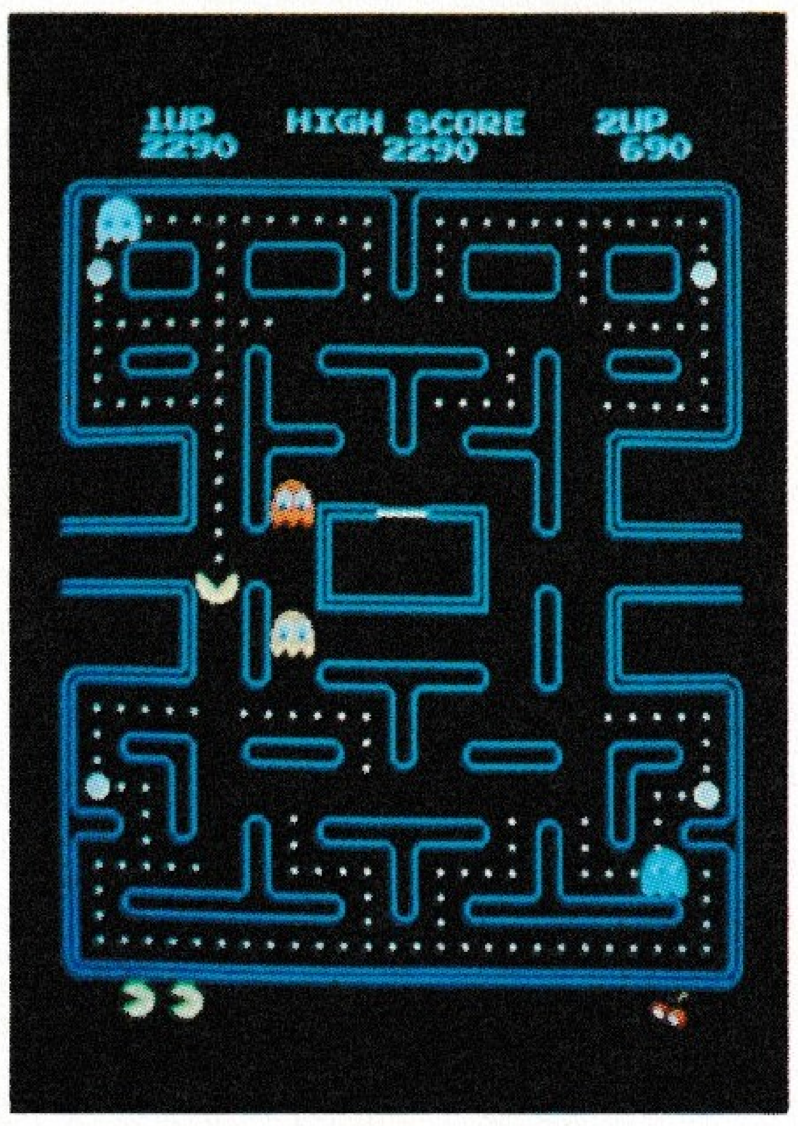


バックグラウンドストーリー【background story】图ゲームのレーゾンデートルを明確にするために添えられる物語。「湯どうふのコンブ」のように、ゲーム製作以前にその背景として作られるものもあれば、「冷ややっこのカツオブシ」よろしく、ゲームができてからホホイのホイとつけられるものもあり、その出来もさまざまだが、いずれにせよ、バックグラウンドストーリーの出来の良し悪しがゲームの人気に影響することは疑いようがない。

パックマン【Pac-man：Puck man（日・古）】①[ビデオ名]1980年夏に登場したビデオゲーム。キャラクターの出来のよさとルールの単純さ、それでいて奥行きの深いところが人気を呼び、日本の

みならず、アメリカでも１大センセーションを巻きおこした。アメリカで発売されているパックマンのキャラクター商品は、250社430種類におよび、「パックマンの日」まで設立される騒ぎ。さらに出版界では、「パックマンに勝つ方法」や「パックマンをマスターする本」などが出版され、書店にならべられている。お定まりのパターンで、当然のように「なぜこのゲームが流行るのか」を分析したり、「パックマン」というゲームについて分析する人たちが現れた。たとえば、とある哲学博士は、「パックマンがモンスターに追われて逃げ回る迷路は、現代の管理社会をシンボライズしている。パックマンの行動は現代人のそれに酷似し、またそれは、脱工業化社会で生き残るためにはどうしたらよいかを予言している。現代のような情報化社会に必要なのは、機械より迅速に対応していく機敏さであり、それは、パックマンをやることによって習得できる」と指摘し、また別の人は自分の著書の中で、「寸秒を争え。決断を下し、ぐずぐずしないで方向転換をしないと、モンスターに食べられてしまう。この決断をするには、あくまでクール（冷静）でなければならず、それは経営者の決断にも相通ずるものである。経営者たるものは、時代を乗り切る知恵としてパックマンをやるべし」としている。それほどすごいゲームなのである。ナムコット版もあり。②キャラ名 パックマン①、スーパーパックマン、パック&パル、パックランドの主人公。前３作ではきわめて単純な形で登場するが、パックランドでは限りなくソースキャラクターに近い形でお目見えする。③パック&パルのスペシャルターゲット。ラウンド16以降に出現。パックマン攻撃をかけられる。④図米３大ネットワークのABC 放送で、土曜の午前９時から（これをゴールデンタイムというらしい。いかにも週５日制の定着している彼の国ではありそうなことだ）30分間放映されたアニメ。一時、56%という、NH○連続テレビ小説、「おすん」や「澪つくす」に迫る高視聴率をあげた。１度見せてもらったことがある。英語はちょっとよくわからなかったが、絵（アメリカ風の、ちょっとクセのある）だけでもなかなかおもしろかった。でも、ビデオゲームならともかく、アニメにおいて、パワーエサを食べたパックマンがモンスターにかじりつく、というのは直截的にすぎるような気がした。⑤むーかしむかしの貯金箱



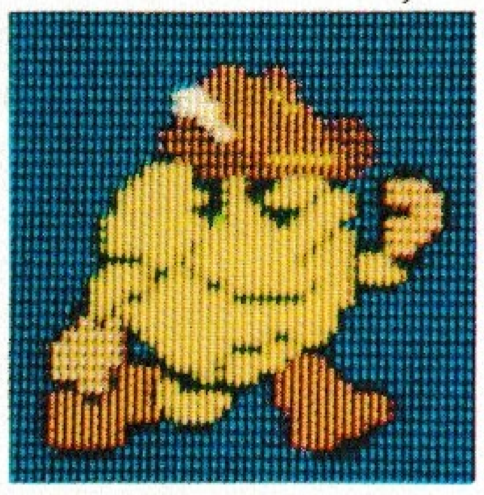




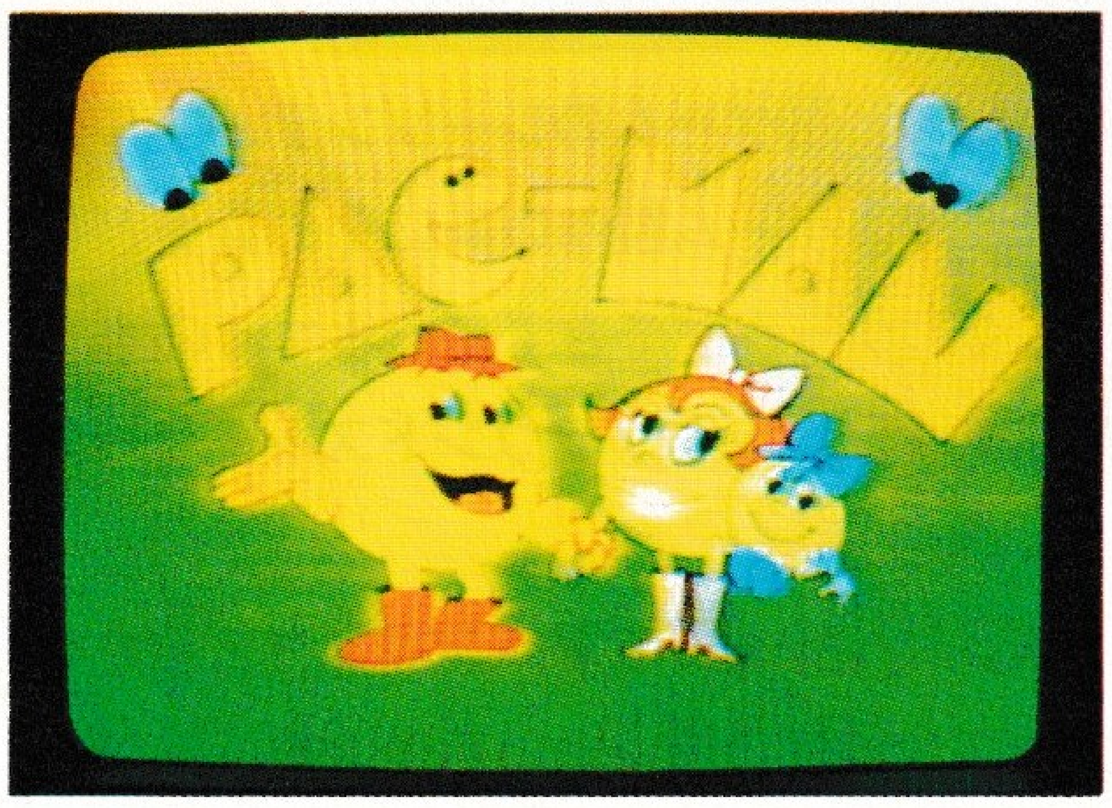
▶パックマンのレコード「パックマンフィーバー」のゴールドディスク

▶パックマン





◀パックランド

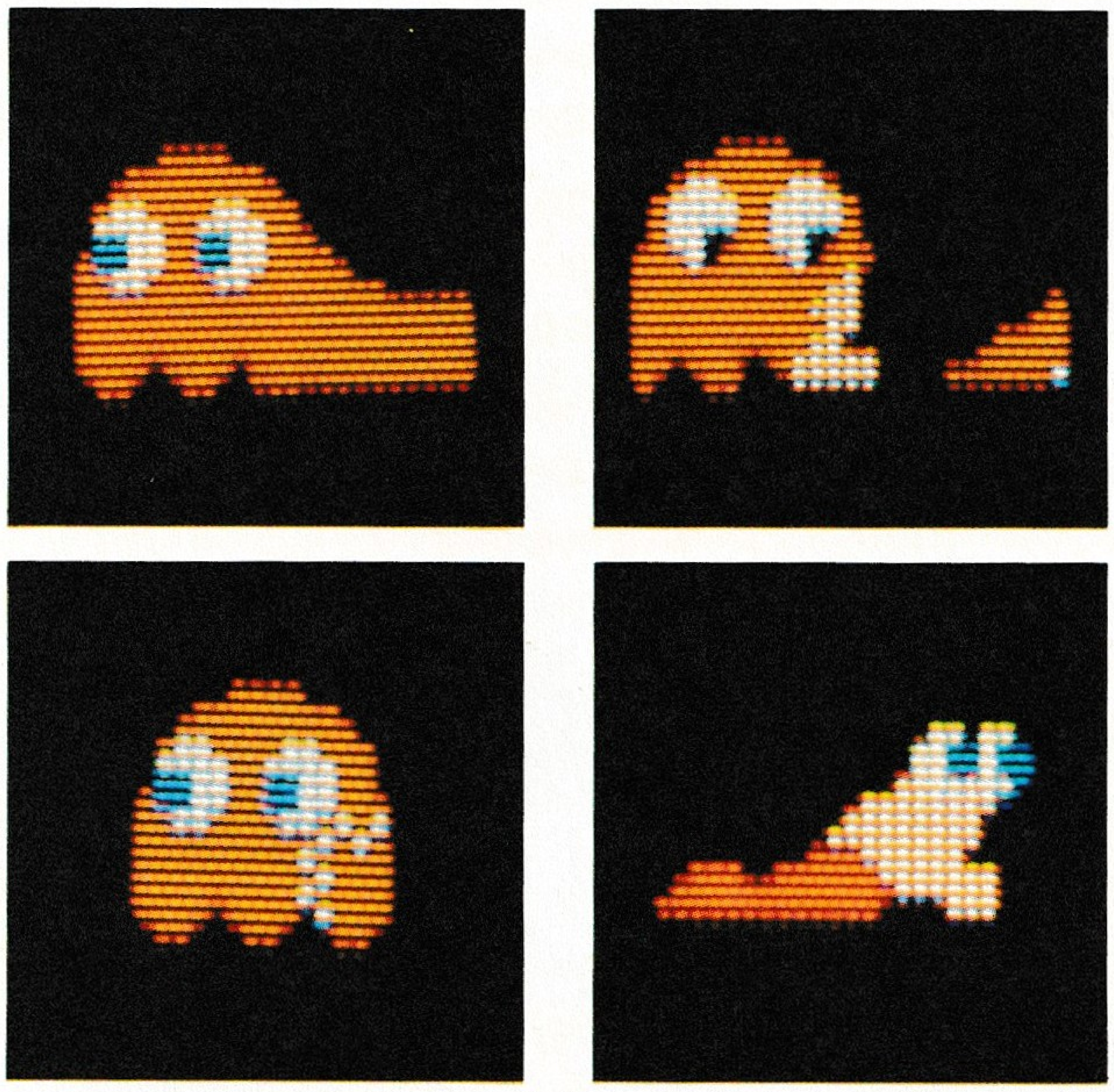




◀米国ABC放送のTVアニメ版パックマン

の名前。

――ショー【――show】图パックマンやスーパーパックマンで、ラウンドとラウンドの間にしばしば行われるマンガ風コーヒーブレイク。小気味のよいミュージックとともに、モンスターとパックマンがやりとりする。



――する 動サ変 アメリカの新聞の造語。買収する、の意。

――めん〔――面〕图バラデューク・フロア39の別称。パックマンの迷路そっくりにつくられており、パワーエサがあるべきあたりにさり気なくカプセルが置かれているのもなかなか心にくい。

――リスト【――wrist】图病名。パックマンのやりすぎで手首を痛めること。これもアメリカの造語。

パックランド【Pac-Land】①ビデオ名 1984年登場のビデオゲーム。迷いこんできた妖精をフェアリーの国へ送っていく。なかなかの秀作で、ファンも多いと聞く。なお、ここで使われる音楽は、大半がアメリカのアニメ「パックマン」から流用したもので、オリジナル曲ではない。その他、モンスターも長い異国生活の影響でだいぶアメリカナイズされている。ナムコット版もあり。②图パックランド①の舞台。パックマン形をした島で、その周囲にパワーエサとモンスター、と覚しき島もある。また、なぜか島内には、25匹のパックマンに加えて、ディグダグ（○○○″の群れに隠れている）、プーカ（穴を掘っている○○○ーのそばで、それを見ている）、マッピーとニャームコ（金目のところで、あいかわらず追っかけっこしている）、トプカプ（○○の陰でぼけっとしている）がいて、なおかつキャロット、ポールポジションのビルボードまである。1987年1月、ワギャンの来襲を受ける。





バッツーラ图異次元の侵略者。自分たちの生命形態に適合する宇宙を生み出すべく、ビッグバンを起こそうとしている。暗黒惑星を本拠とし、無人戦闘機であるラグラ、バトルアーマーのアレフ、レイト、大型バトルシップ・ディスラプターを繰り出して襲ってくる。

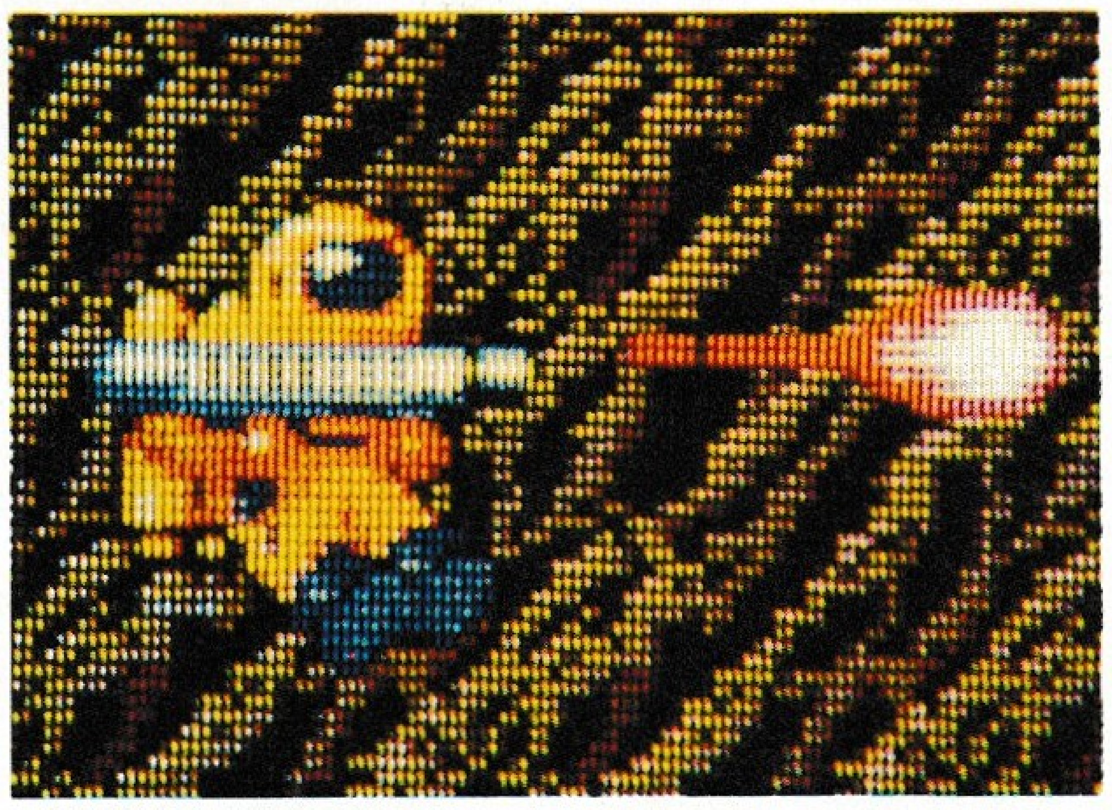
バッティング【batting】图ライバル会社と企画がかち合うこと。でも企画段階で発覚することは

まずなく、商品となってはじめて明らかになるので、泥沼のマーケティング戦争が繰り広げられることになる。テレビゲーム界では、確か1985年の初頭に一大バッティングがありました。

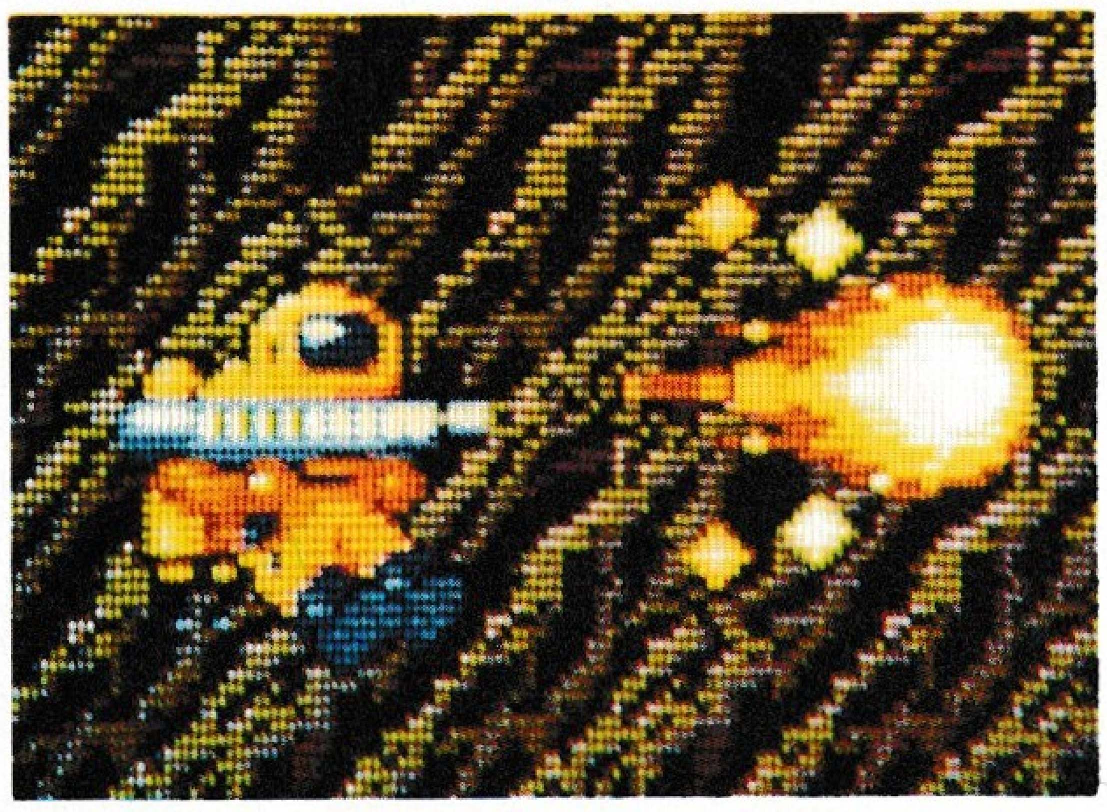
バット【bat】キャラ名こうもり。ドラゴンバスターに登場する。赤、青、緑の３タイプ。３つ同時に現れたら白バットに、赤と緑で「黄金バット」になる……わけはない。(スプライトにはプライオリティ（優先順位）があるからね)。しかし赤バット、青バットなんて笑っちゃうね。スネーク同様、こいつらも数が増えすぎてドルアーガの塔へ大挙移住し、朱に交わればなんとやらで変色して、ライトパープル、オレンジ、ブルー、ブラックの４種類になった。ブルー・バットだけ、「ハンブラビ」なる別称をもつ。ハンブラビは「Ｚガンダム」のキャラクターであるから、よほど遠藤氏はＺがお好きと見える。ファミコン™用「Ｚガンダム・カタログ」も作ってるし……。

はどうじゅう【波動銃】図バラデュークのファイターの武器。「波動銃」などというと、なにか「宇宙戦艦ナントヤラ」の波動砲を連想させるが、そんな強力なものではもちろんない。ごくフツーのミサイルと割りきったほうがよい。ときどきカプセルの中に波動銃を強化するアイテムが入っており、取ると威力が（３段階まで）アップする。どんなにパワーアップしてもリコイル（銃を撃つときの反動）の大きさが変わらないのは、ひとえに人類の、「手抜き」という技術革新のたまものである。

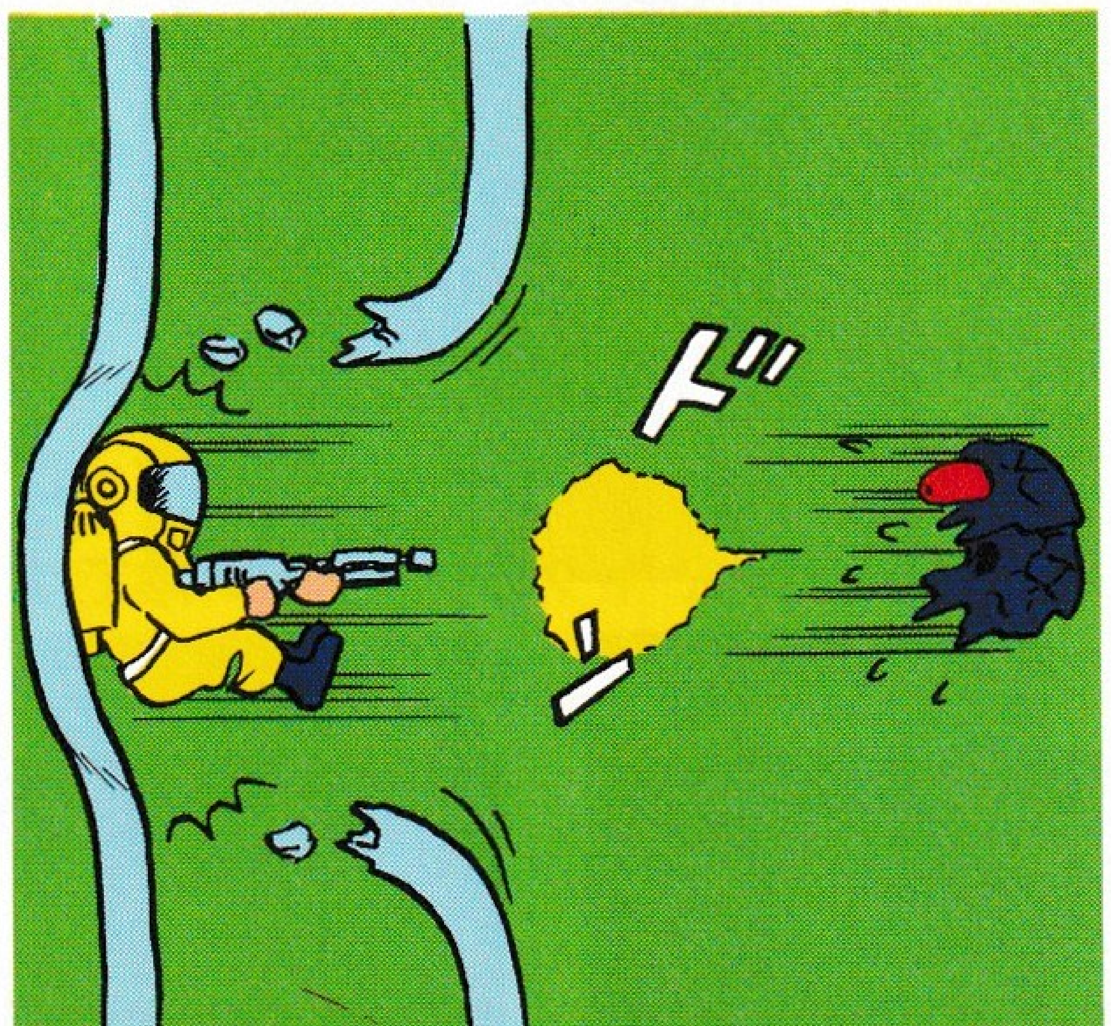




▶ノーマル



◀３段階の波動銃



パドル【paddle】キャラ名カヌー用のかい、へら、ピンポンのラケット。ブレイクアウト、ジービー、ボムビー、キューティＱなど、一連のブロック崩しスタイルのゲームで、プレイヤーが操作してボールを打ち返すラケット様のキャラクターもパドルという。

バトルシティー【Battle City】図ナムコットシリーズ第９弾。1985年登場。'80年の業務用ビデオゲーム「タンクバタリアン」のリメイク版。ゲーム内容ははるかにもりだくさんになっているのに人気が××とはどういうことか。タンクを操って敵をやっつけるというコンセプトは、タンクバタリアンとまったく同じなのだから、「リメイク」のつもりが、つい「厚化粧」になってしまったのだろう。哀れな話だ。しかし、人気が××、ということは、市場にはあまり出回ってないということであ

り、とすれば将来とてつもない稀少価値となる、かもしれない。今バトルシティーを持っている人は期待していい、と思う。

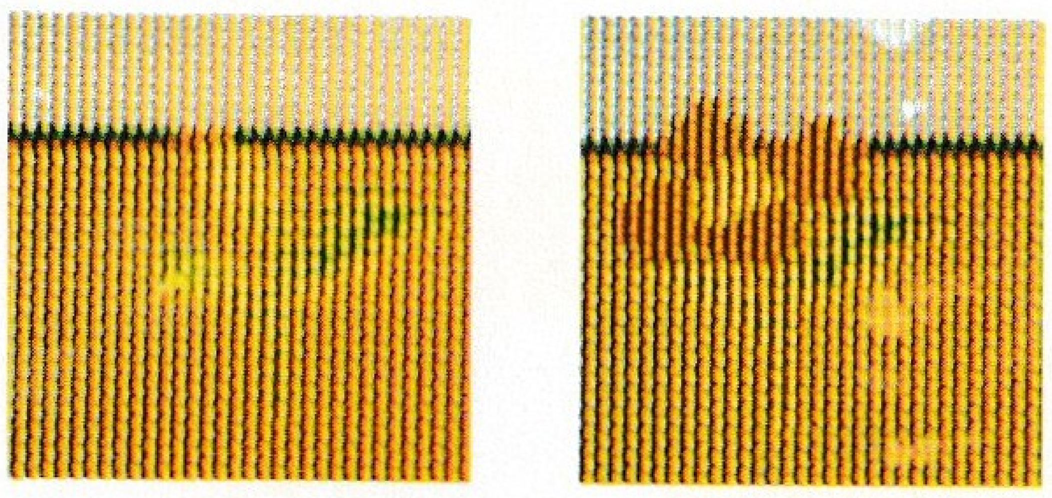
バトルステーションズ【Battle stations】囲ボスコニアンで、フォーメーションアタックが基地を発進すると、こう喋る。

はな【花】キャラ名①ディグダグのラウンド表示キャラクター。「1」と「10」がある。この花をきれいだと思わない人はかなりのひねくれ者である——というのは「ディグショナリー」の一節。②パックランドのキャラクター。ときどき生える。正体は不明。③トイポップのアイテム。一定時間だけ透明になり、敵とのアタリ判定がなくなる。④ナムコット版パックランドで、上から落ちてくる「手裏剣」の正体。ⅰ黄色……障害物を逆方向に押す→3つ集めるとスペシャルパックマン出現。ⅱ橙色……パワーエサでモンスターを1匹だけやっつける→3つ集めると帰り道のモンスターは1匹7, 650点。ⅲ紫色……タイムアウトにする→4つ集めるとトリップ終了時にボーナス7, 650点。ⅳ赤色……丸木橋の上に一定時間以上いる→4つ集めると小モンスターが花に変わる。1つ1, 000点。

▶ディグダグの花



▶パックランドの花。成長の様子



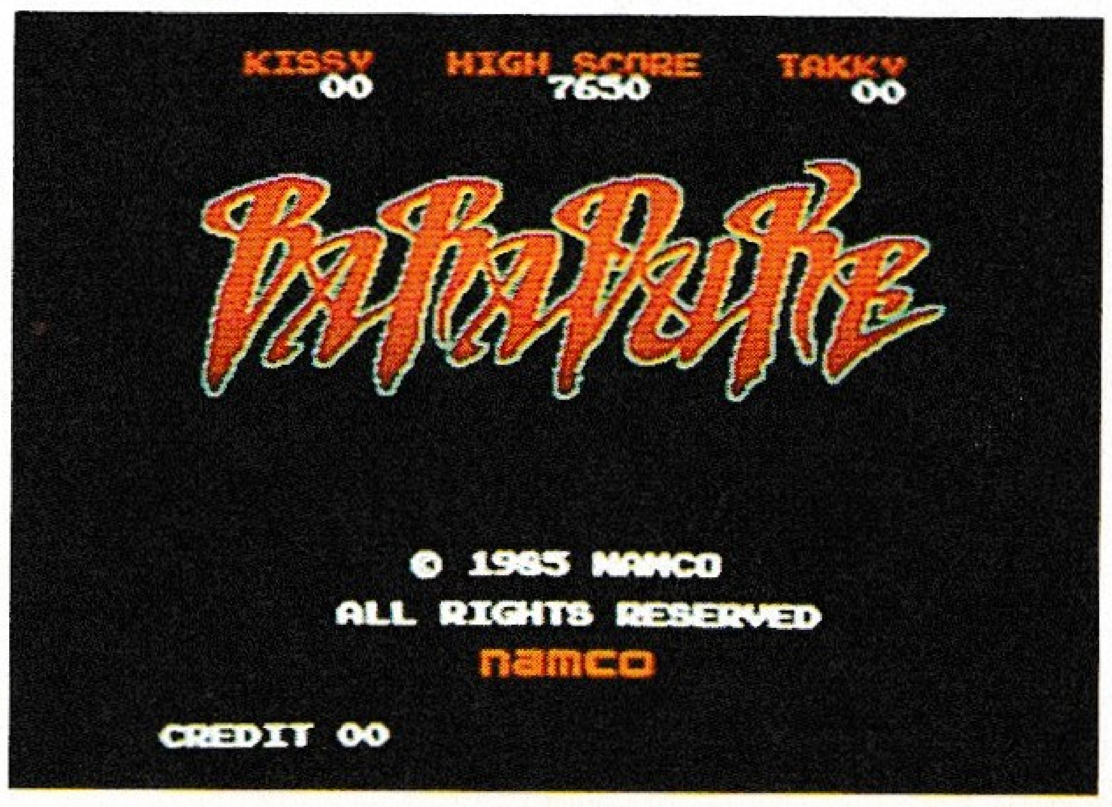
バナナ【banana】①図（米俗）ばか。②（米俗）〈R指定により自主規制〉③スーパーパックマン・ラウンド2、18、……のターゲット。それぞれ20、160pts. ④ディグダグⅡ・ラウンド10、11のベジタブルターゲット。4, 000pts. ⑤バラデューク・フロア33の隠れキャラクター。1, 000pts. 昔々、某マイコン雑誌で、パックマンのフルーツターゲットは23面からバナナになるとか、いや、ドラえもんが出てくる、とか、怪しげな読者の投書が物議をかもしたものだ。もちろんパックマンには、バナナもドラえもんも出てきません。

パニック【Panic】図カイの扱うassistの呪文。画面上のほとんどのモンスターを混乱に導く。方向感覚が狂うため、追跡能力を失う。短期的な危険回避に有効。シンボルは「悪魔」。

バベルのとう【——の塔】【Babel ——】図ナムコットシリーズ第16弾。1986年登場。お安さで勝負の3, 900円。いわゆるパズル＆アクションゲームで、石を積み上げたり落としたりしながら出口へ向かう。面が難しくて解けないときや、解法はわかったのにうまく操作できないときなどは不快のボルテージがコイの滝のぼりになる。

はまる動ラ五①→終わる。間投詞化して、「はまち」ともいう。②ある一定のゲームにのめりこむこと。例今度のゲームはおもしろいので——りすぎに注意しよう。

バラデューク【Baraduke】①ビデオ名業務用ビデオゲーム。1985年登場。当時の、加熱するスコアインフレのさなかに生を受けた、「驚異のデノミネーション・ゲーム」。オクティ（これ、敵）を倒し、パケット（これ、味方）を救う。このオクティや、配下の敵キャラがなかなかに味わい深い奴らで、ドラゴンバスターと並んで、「ブキミの魁（さきがけ）」とされる。全48面で、舞台はパケット星地下のバラデューク要塞。ただの地下のはずなのだが、背景がそれっぽくないことや、ファイターの動きに「ねばり」があることから、「これは海底だ」と信じて疑わない者も多い。この種の人にかぎって「バラデューク」を「パラデューク」とか「バタデューク」とか呼んでいるようだ。注意を促したい。なお、



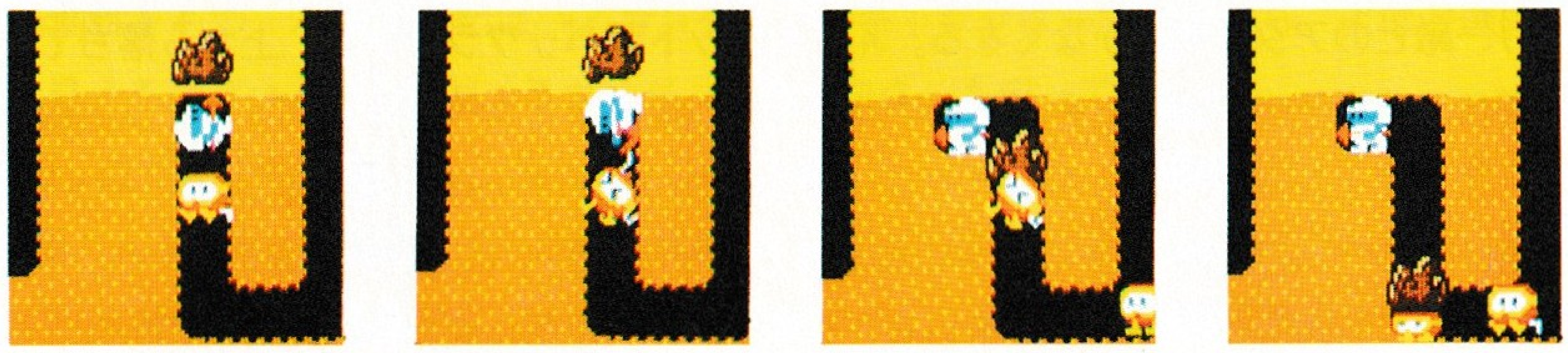


「パラゾール」などと言い出すやつは論外である。②名①に登場する要塞名。

パラボラ【parabola】キャラ名→クレイ

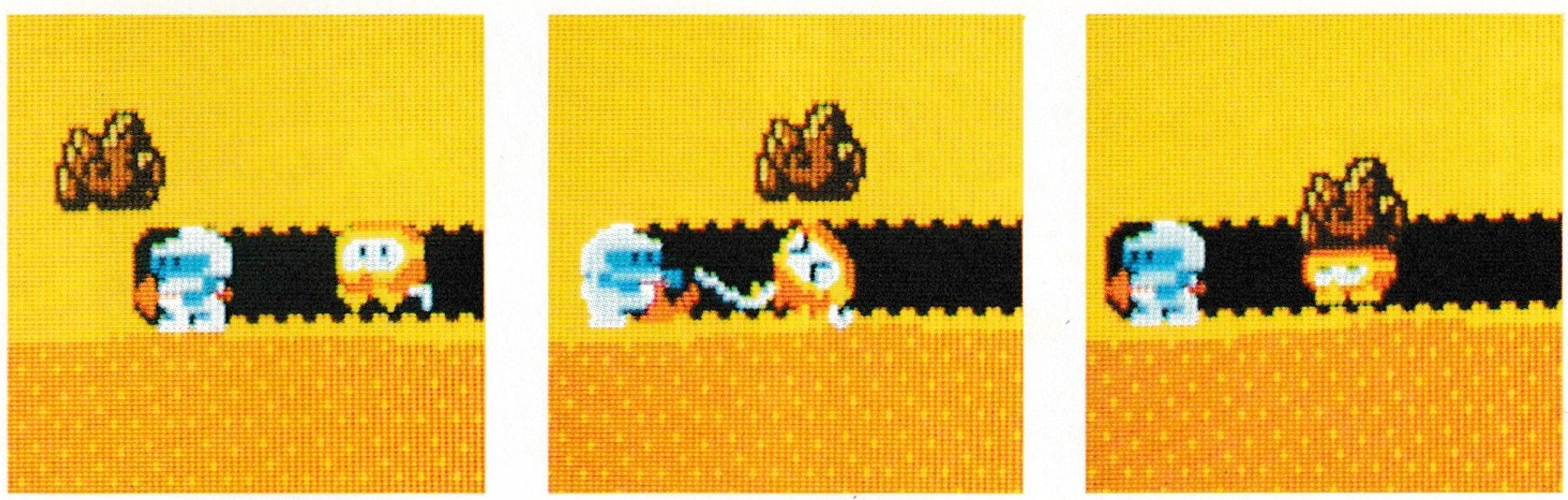
パラライザー【paralyzer】名「paralyze」が「麻痺させる」で「paralyzer」が「麻痺」。

――たてうち【――縦撃ち】テク名岩の下を掘っても2秒間は岩が落ちないことを利用したディグダグの技。岩を下から支え、迫ってくるモンスターを、下へ振り向きざまチクと刺し。この間0.38秒。岩は揺れだすのですぐに横に逃げる。刺されて、麻痺している（「パラライズ」されている）モンスターは落ちてくる岩に潰される。



――たておち【――縦落ち】現象名パラライザー縦撃ちの失敗例。まだ、かなり離れているモンスターにパラライザー縦撃ちをしようとしたり、逆に近付かれすぎて、振り向いた途端接触したり、またその他の理由で、岩の下でもたもたしていると、ディグダグ自身も岩に潰されてしまうことを指す。

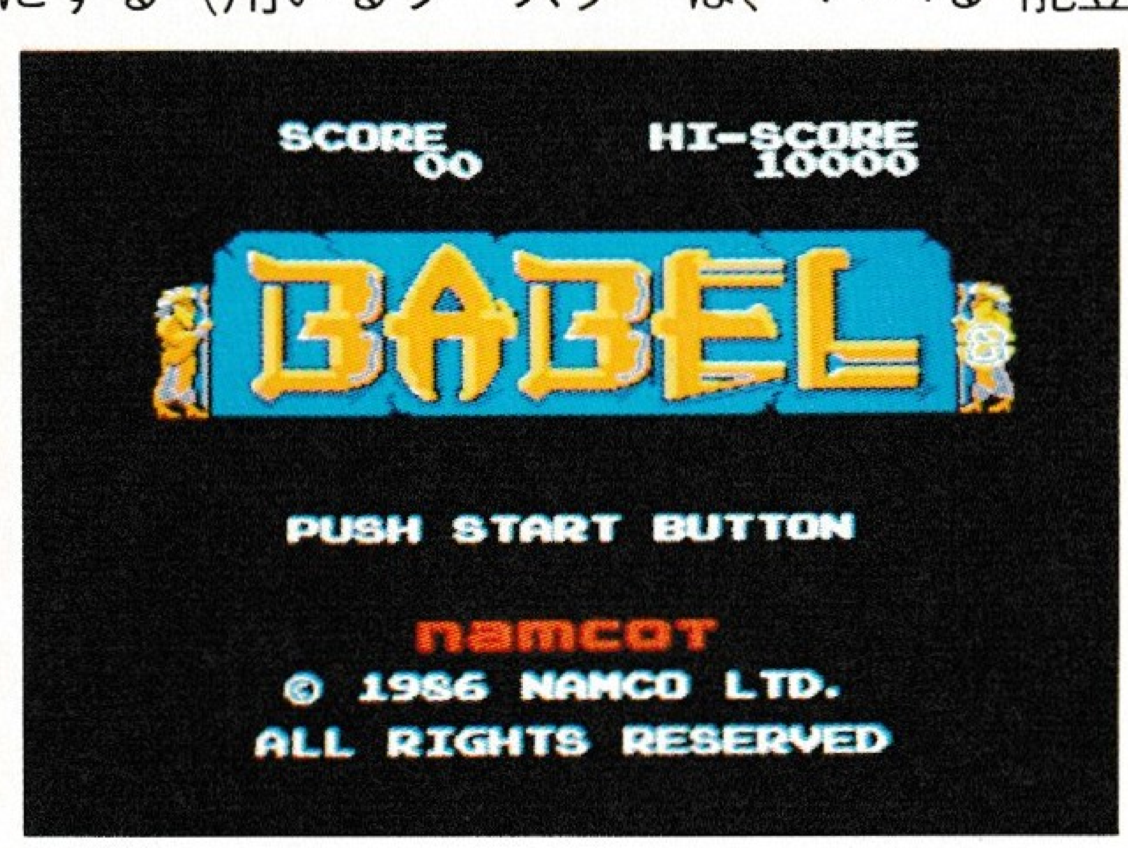
――よこうち【――横撃ち】テク名かなり接近したモンスターに使う技。岩の下を横から通り、追ってくるモンスターが岩の下にさしかかったときに振り返ってチクと刺す。モンスターはやがて落ちてくる岩に潰される。



パラレルワールド【parallel world】名①ワープ&ワープで、ワープして着いた先。碁盤目型をしており、時限爆弾でベロベロをやっつける。ワープマンの「メイズワールド」の父である。②われわれが存在するこの世界とはまったく別次元のところに存在する世界。かぎりなくこの世界に近いが、それでいてこの世界とはまったく異なる。一般に、パラレルワールドにはわれわれとそっくり同じ人物がおり、われわれとはけっして交わることなく（だから「平行（パラレル）」なのだよ）、それぞれの時間を過ごしている、とされてきた。しかし、従来、もっぱら娯楽用に用いられてきた「ビデオゲーム」なる装置に次元操作の効果があることが、1985年、日本の研究機関によって明らかにされることで事態は一変する。その後の研究で、ついにパラレルワールドにある物体をわれわれの世界に呼び寄せる方法が確立した。その方法は各研究機関によっていくぶん相違があるため、ここでは東京・矢口にある某研究所が発見したものを紹介する。まず、「ふぁ-みこん」なる異次元操作装置（家庭用テレビゲームマシン）を用意する。セットが完了したら、ブースター（ゲームカートリッジ）を装填し、主電源（スイッチ）をONにする（用いるブースターは、「バべる-能登」型

▶われわれの世界





◀パラレルワールド

や、「$（どらー）が-能登」型がよい)。モニターに初期画面が表示されたら、スロットルレバー（コントローラー1）を「上3・下5・右2・左1」(もしくは「上6・左4・右3」) と操作する。しかる後、もう一度モニターを見る。どこかが少し違うような気がするはずである。このとき画面に見えているのが「パラレルワールド」で、「同じ物体で構成されていながら何かが違う世界」である。この方法で呼び出された世界は、なぜかこちらの世界より「厳しい環境」にあるのが特徴である。ただし、われわれの世界とパラレルワールドは、本来無理に結合させるべき性格のものではなく、みだりに濫用したり、「ウラメン（裏面）」などと称し、黒魔術の呪文として悪用することは厳に慎まなければならない。

バランス【Balance】キャラ名 天秤。ドルアーガの塔で、しばしば登場する。たいていギルの装備の手に入る階の下の階に現れて、それらの装備が正しいものかどうかを見定める役割りを果たす。よって、これをとらずに手に入れたアーマーやスウォードは、もしかするとニセモノかもしれないのだ。

バリアカプセル【barrier capsule】キャラ名 ホワイトサンダーセプターがくれる救援物資。サンダーセプターⅡのコマンド2、5で、終わり少し前 (2だとスパークが並んでいるあたり、5だと最後のメテオの集団の前) で手に入る。取るとサンダーセプター全体を白いバリアが包み、一定時間、いわゆる「無敵」になれる。



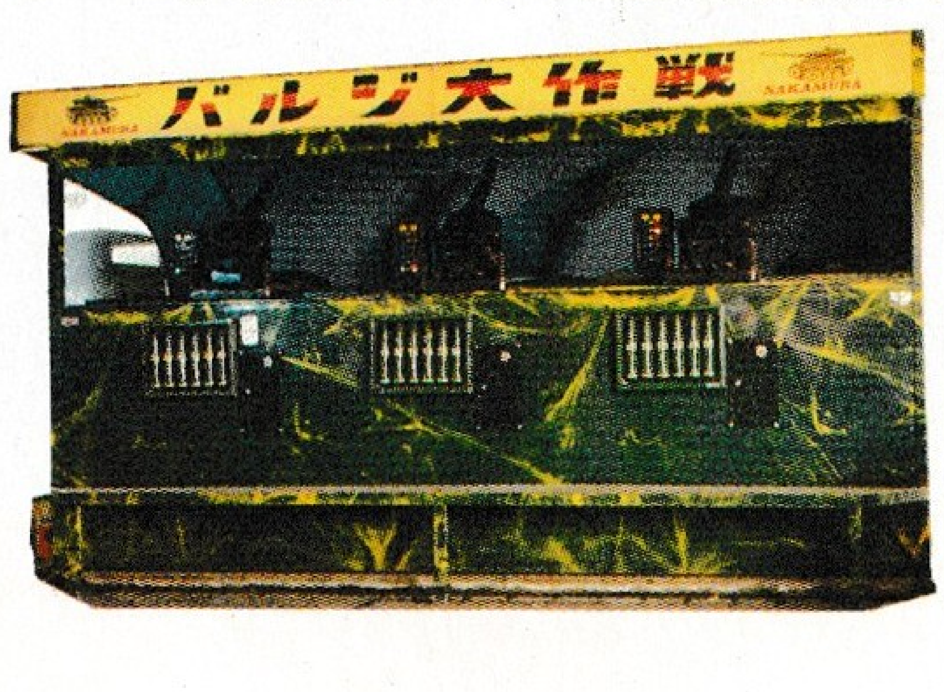
◀バリアカプセルを取ったところ

ハリー!【Hurry!】キャラ名「Hurry!」とは「急いで!」ということ。マッピーがもたついて、なかなかラウンドをクリアできないでいると、この文字が画面を横切る。それでもなお、ぐずぐずしているとご先祖様がやってくる。



バリーミッドウェイ【Bally Midway Co., Ltd】名形容詞「bally」は「べらぼうに」の意味。アメリカはイリノイ州にある娯楽機器メーカーで、スロットマシンやピンボールのメーカーとして有名だが、ときたま (?) ビデオゲームもつくり、「TRON」ゲームや、業務用パックマンは (アメリカでは) ここが製造している。しかし、今ではやはりバリーといえばピンボール (なかでも、「EMBRYON」、「Mr. & Mrs. PAC-MAN」、「X's & O's.」、「STRANGE SCIENCE」、オールドファンには、「ROLLING STONES」、「HARLEM GLOBETROTTERS」、さらにオールドファンには、「Mata-Hari」や「Bawl-O」などがよいと思う) であろう。

バルジだいさくせん【——大作戦】エレ名 1968年のエレメカ。ペリスコープ、ゼロファイターの姉妹機。動く戦車を撃破するゲーム。爆発のときの光投影技術は、後のレーサー ('70)、フォーミ



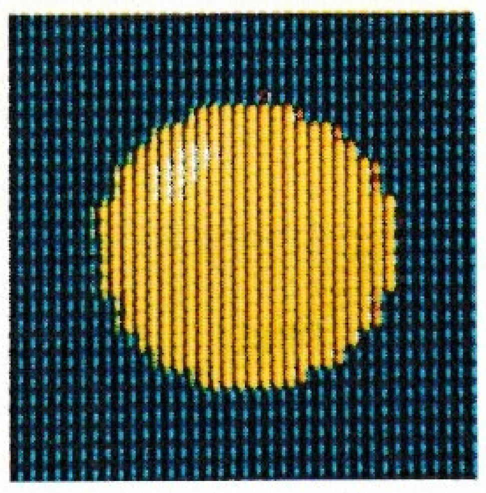
ユラ１（'76）に伝承され、サブリマン（'78）で最盛を見る。

バレット【bullet】名・キャラ名ローリングサンダーで、拳銃の弾が置いてある部屋の扉には、こう書かれた表示板がついている。

バロン【Baron】キャラ名スカイキッドのプレイヤー１。「レッドバロン」などといい、赤い飛行機に乗っているが、体の色は赤でなく、黄色。こういう中途半端はいけない。マックスを見習ってほしい。ちなみにバロンの本名は、フランツ=フォン=ドーセマイナー。この名は、一体何を物語るのか！？

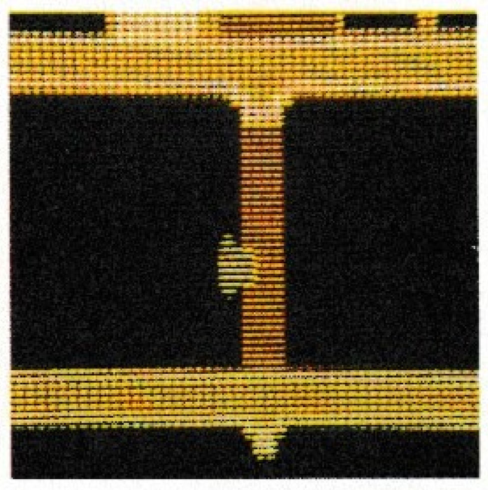
パワー【power】

――エサキャラ名パックマン、スーパーパックマンの迷路上四隅にある、黄色く点滅する大きなえさ。これを食べるとモンスターがいじけて青くなり、パックマンは反撃することができる。なお、スーパーパックマンの、およそ中央部に２個あって緑色で大きくなったり小さくなったり、うにうにしているものもパワーエサだが、こちらは「スーパーパワーエサ」と呼ばれており、これを食べるとパックマンはどでかくなり、モンスターは歪む。しかも無敵になり、スピードアップ、特定の壁を食い破ることもできるようになる。ちなみに、アメリカではパワーエサを「energizer」という。



――スライド【―― slide】テク名低速でコーナーに入ったときのレーシングテク。コーナー内で加速しつつ小さい回転半径で曲がる。

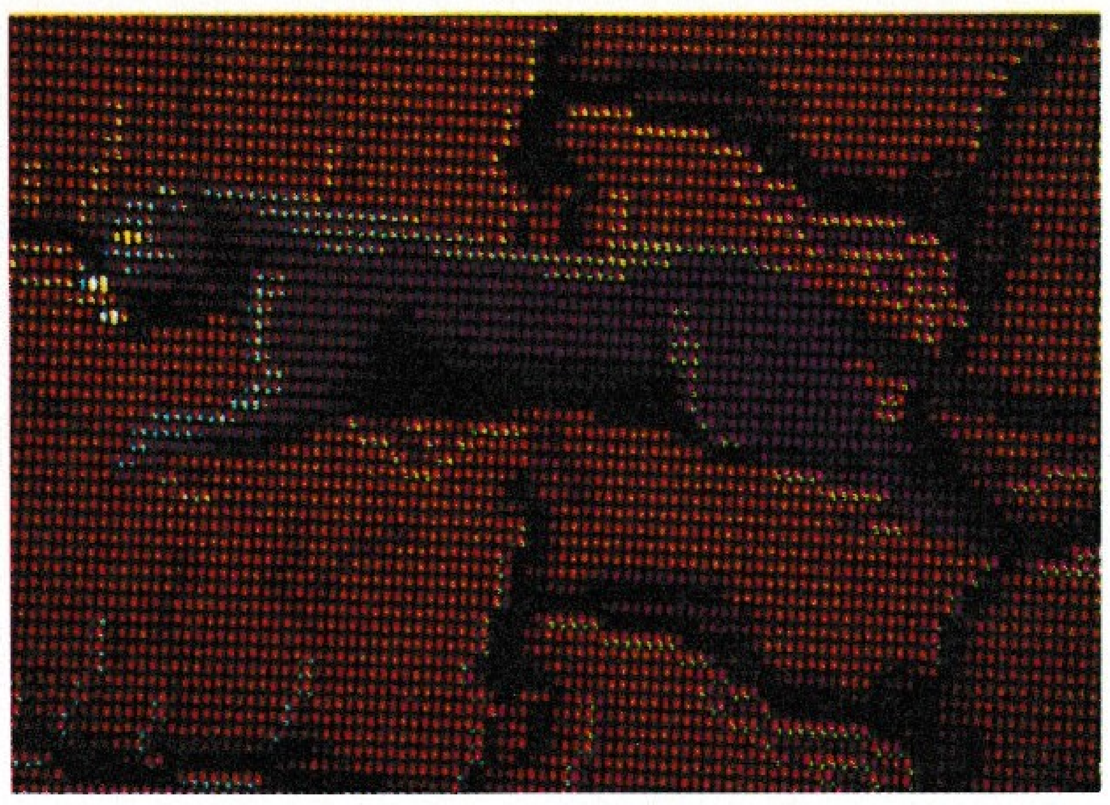
――ドア【―― door】キャラ名ニャームコ屋敷内で、ぎんぎらぎんと点滅するドア。これを開けると、ノブ側に衝撃波（マイクロウェーブ）が飛び出し敵を連れ去る。ニャームコたちはこのドアを開けられない。開けられないのになぜこのドアがあるのかは、いまだ謎である。



――モレック【―― molec】キャラ名フォゾンのワールド２以後、フィールドをうーりうーりと回っている、少し大きめのモレック。これを結合すると、ケミックに結合しているモレックがすべてぐるぐる回転し、アトミック、α線、β線に体当り攻撃できる。

――パーツ【power parts】キャラ名モトスでモータースパナーをパワーアップするアイテム。一見何の変哲もないが、ぶつかってみると強くなっている。ということは、中身は、モータースパナーの質量を増やすバランスウェイトと、そのぶんの出力低下を補填するパワーブースターの２点セットであろうと推察できる。

パンサー【panther】キャラ名ローリングサンダー界のロデム。ロデムといっても変身はしないし、帰りの遅いバビル２世を気づかって「何ということだ……」などと怪しげに独りごつこともない。



パンチ【punch】[キャラ名]トイポップのキャラクター。ボックスの中に入っており、弾を撃ちこむとスプリングのついたボクシンググローブが飛んでくるという仕掛け。このパンチをくらうと気絶して、しばらく動けなくなる。

はんにゃ【般若】[キャラ名]源平討魔伝の敵キャラ。画面右端から登場し、斬ると剣の威力を上げる玉になる。似たコンセプトの敵には飛びはねる骸骨がある。こちらはジェネレータから出現し、骸骨自身は切ると毒キノコになるが、ジェネレータを切ると剣の玉になる。

はんにゃしんぎょう【般若心経】[名]觀自在菩薩行深般若波羅蜜多時照見五蘊皆空度一切苦厄舍利子色不異空空不異色色卽是空空卽是色受想行識亦復如是舍利子是諸法空相不生不滅不垢不淨不增不減是故空中無色無受想行識無眼耳鼻舌身意無色聲香味觸法無眼界乃至無意識界無無明亦無無明盡乃至無老死亦無老不盡無苦集滅道無智亦無得以無所得故菩提薩埵依般若波羅蜜多故心無罣礙無罣礙故無有恐怖遠離一切顚倒夢想究竟涅槃三世諸佛依般若波羅蜜多故得阿耨多羅三藐三菩提故知般若波羅蜜多是大神呪是大明呪是無上呪是無等等呪能除一切苦眞實不虛故説般若波羅蜜多呪卽説呪日

羯諦羯諦波羅羯諦波羅僧羯諦

菩提姿婆訶

般若心經

プラジユニヤーパーラミター＝フ リ ダ ヤ＝スートラ
（Prajñāpāramitā-hrdaya-sūtra）

バンパー【bumper】[キャラ名]ジービー、ボムビーのキャラクター。ボールが当たるとピンと音がして一瞬大きくなり、ボールをはね返す。

ハンバーガー【hamburger】[キャラ名]スーパーパックマン・ラウンド４、20……のターゲット。それぞれ40、160pts. まったく関係ないが、頭を大文字にして、「Hamburger」と書くと、「ハンブルグ（Hamburg）の人」という意味になる。

バンパイヤ【vampire】[キャラ名]イシターの復活のモンスター。いわゆる吸血鬼で、死体から蘇り、夜眠っている人の生血を吸う、といわれる。「吸血鬼」というと、ストーカーの「ドラキュラ」のイメージが強いが、ドラキュラは吸血鬼という全体集合の一要素に過ぎない。薄紫、橙、緑、黒の４種類。

ひ

ひ【火】[キャラ名]ピノ・アチャの武器。兵隊とトランプをやっつけられる。

ビーコン【beecon】[キャラ名]惑星ゼビウスを離脱したシオナイトがソーラーベース上で独自の進化を遂げたもの（ウソ）。ぶつかると少し動き、落とすと点になる。ふつうは自分からは動かない。

ピーターパックラット【Peter Pack Rat】[ビデオ名]米アタリ社の業務用ビデオゲーム。1985年登場。地面をのそのそ歩いているブル公や妙な鳥野郎を避けながら、飛び散った宝物を住みかに持ち帰る。ラウンドクリアしたときの主人公、ピーター君の仕草がかわいい。サウンド、とくにストリングスが秀逸。

ピーチ【peach】[キャラ名]かつては男だった。「日本一」ののぼりをあげ、きびだんごを腰に鬼退治に出かけた。鬼ヶ島の宝をごっそりいただいてきたピーチ太郎はそれで土地を買い、一国一城の主となった。その後、お忍びで密会を重ねた城下のある町娘との間に一女をもうけ、その後、太郎に認知されて「ピーチ」の称号を襲名した。以来、ピーチといえば女の子になっている。このお姫さん、なぜかキノコが大好きで、日夜農業試験場にこもり、ついに人間のように話したり歩いたりできるキノコをつくることに成功した。ところがよせばいいのに、このお姫さんの欲求ときたら、「もっとカッコいいほうがいい」「もっと速く走らせたい」とキリがない。かくして、「弾よりも速く、機関車より強く、高いビルなどひとっ飛び」の超キノコがここに誕生する。しかし、なまじ能力があるとろくなもんにならない。ある日、この超キノコが道を走っていると、前方にのろのろと歩くカメを認めた。

もう完全に驕ってしまっているキノコはカメにこう話しかけた。
「もしもしカメよカメさんよ、世界のうちでおまえほど……」
「おや、キノコさんじゃありませんか」
「おまえは歩くのがのろいなぁ。のろいということは遅れているということだ。つまり、おまえたちはおれたちキノコより下等な生物なのさ」
「はて、そうでしょうか。私だって本気を出せば、あなたがたより速く歩けますよ」
「ほう、言ってくれるじゃないか。それじゃひとつ競走してみることにしよう。おまえが勝ったらこの国はそっくりおまえにやってもいいよ。どうせそんなことはありえないがね」
「ずいぶんと無謀なことをするんですね。本当に私が勝ったらこの国はもらえるんですか？」
「くどいやろうだな。おまえは必ず負けるの。だからそんなこと聞いたってしかたないんだよ。さぁ、競走を始めるぞ。向こうの山のふもとがゴールだ。いいか？　よーい、スタート！」
……てなわけで、キノコとカメの駆けくらべという、世にも変ちくりんな競技が始まったのだが、なんといざフタを開けてみると、カメの速いこと速いこと。キノコなどはるか後方に追いやって、あっという間にゴールしてしまったのだ。
「どうやら私の勝ちのようですね。約束どおりこの国は私がいただきますよ」
「おいおい、ちょっと待てよ。あんなの冗談に決まってるじゃないか。かりにそうじゃないにしても、おれは国王じゃないし、口約束だけでは物的証拠にはならないんだぜ」
キノコさん、言いわけのほうも一流である。
「おや、契約不履行ですか？　しかたありませんね。こうなれば力ずくでいただく、ということになりますか……」
カメが片前足を上げた瞬間、耳をつんざく大音響。カメ軍団の侵攻が始まったのだ。いかにキノコの能力が優れていても、不意打ちされてはひとたまりもない。かくしてキノコがいた国、つまりピーチのお姫さんのいた国はカメたちに占領され、お姫さんはカメの国の王の城に幽閉されてしまう。
この結果を確認して、カメの国の王はこうつぶやいた。
「これで、万事成功のうちに終了、じゃ。あの国のキノコがパワーアップしつつある、という噂を聞いて、わしはすぐにカメのパワーアップに着手した。もちろんキノコより数段上の力を持っていなければならぬ。しかし、これが向こうに知れわたれば、向こうはこちらのさらに上を目指してくるだろう。結局無意味な技術競争となり不経済じゃ。だからわしは、高い能力のうえに、『普段はうすのろ』ということも付け加えた。こうすれば向こうは油断するだろうと見越してじゃ。有事の際の能力はこちらが上だ、ということはかんたんに確かめられた。あのキノコの奴ら、いい気になっていつも自分の実力を見せびらかしていたからのう。さて、次に攻め取るのはどこがよいかな。カメの実力は今度のことで知れわたってしまったから、また別なものに細工しなければなるまい。こういうことは意外性が大事だからのう。『ミサイルや体当たりで攻撃してくるハエ』なんてのは使えそうじゃなぁ……」
……と、こんな話がある地方に伝わっている。蛇足となるが、このカメの王様の次なる野望は、さすらいの旅を続ける２人の伊系日雇い労務者兄弟によって打ちくだかれた、という。さらに蛇足ではあるが、ピーチはスーパーパックマン・ラウンド９、25……のターゲット。それぞれ90、160pts.

ピーティーエス【pts】图「points」の略で、「〜点」の「点」のこと。本当なら「pts.」としなければならないところだが、このあたりはまあいいかげんである。

ヒートボディ【Heat Body】图カイがギルにかけるattackの呪文。ギルの体を真っ白になるまで焼き（ということは１万℃くらいはいってるんでしょうか)、その体ごと敵に当てて倒す。アキンドナイト、ウィル・オー・ウィスプ、ランドアーチンを除いたすべての敵を一撃のもとに倒すことができるが、有効時間が短く、使用するごとにギルが少しドレインする。関係ないが、体を焼いたギルは、ちょんちょんと２ヵ所あいた目がじつにお茶目。シンボルは「白熱したギル」……なのだろうが、むしろ「◯△ロボ」か何かのように見える。

ビートル【beetle】キャラ名モトスのキャラクターで、スペースビーの一種。黒い手まり、という感じで、高速回転しながら攻撃する。かなり重量もあって強敵。ときどきフォーメーションを組む。

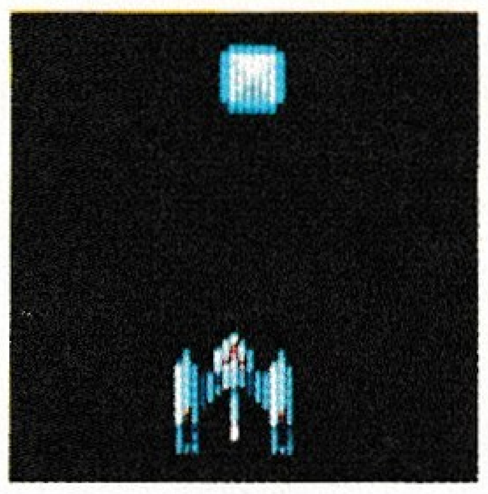
「球形じゃ、全然ビートルじゃないじゃん」と訝る向きも多い。「beetle」には、俗語で「ゴキブリ」という意味があるのだが、こっちのほうがお好みかな？（ワーゲンビートルが動きまわる図はとってもかわいいと思う。どうしてこれにしなかったんだろう）

ピーマン 【piment】（仏）[キャラ名]ディグダグ・ラウンド８、９のベジタブルターゲット。3000pts.「ピーマン」はフランス語の「piment」からきている。それでは英語ではなんというのだろう。まずは「piment」を辞書でひいてみる。よい辞書には外来語（仏語、独語、日語、…）も数多く収録されているから当然、「piment」の１つや２つ載って……いなかった。しかし、「pimento」というのがあって、「→pimiento；allspice」となっていた。そこで「pimiento」をひく。「…スペイントウガラシ、ピミエント（(欧州原産の多肉甘味種のトウガラシ)）」――結局ピーマンなんだか違うんだかよくわからない。次に「allspice」をひいてみたら、「オールスパイス（((1)西インド諸島に産するフトモモ科の常緑樹；その果実(2)この果実を乾燥させた香辛料)）」。よけいよくわからない。しかたないので、和英辞典で「ピーマン」をひく。「pimiento」の他に「green pepper」というのがあった。期待しつつ、これを英和辞典でひく。「ピーマン（sweet pepper）」とある。これで正体は明らかになったが、この「sweet pepper」というのがどうも気になる。そこで、さらにこれをひくと、「アマトウガラシ、シシトウガラシ、（(とくに俗に言う)）ピーマン（＝green pepper, bell pepper）」……。また新手が出てきた。うーん、ピーマンは奥が深い、と感じつつ、「bell pepper」をひく。「→sweet pepper、（(とくに)）ピーマン」。やっとピーマンの新ネタは尽きた。やれやれ。でも結局「pimiento」のことを「ピーマン」といっていいのかは、いまだにわからない。ただ１つわかったことといえば、某「世界の料理ショー」でホストのグラハム=カーが、「…そう、ここでピメントを入れるのよー。ピメントを入れると、この料理もぐっとおいしくなるからねー」と言っていた、この「ピメント」がどうやら「pimiento」のことであるらしい、ということだけ。いまだ謎である。

ヒール 【Heal】図カイがギルにかける medical の呪文。ギルのバイタリティを回復する。効き目によって、Ⅰ（＋５前後）、Ⅱ（＋50前後）、Ⅲ（＋400前後）、Ⅳ（満タン）の４種類。シンボルは「青い薬」で、それぞれ試験管、丸底フラスコ、三角フラスコ、集気瓶のような容器に入っている。

ヒーロー 【hero】図ナムコット版ギャラガがとてつもなくうまいと「ヒーロー」になれる。ただそれだけだよーん。

ビーンカード 【bean curd】[キャラ名]お豆（bean）の凝固(かたま)ったもの（curd）、つまり豆腐である。ギャプラスで、あるパーセク以後、ギャプラスがやられるとこれになって落ちてくる。ぶつかるとミス。なお、「ビーンカード＝豆腐」が多数説だが、一部には「curd」を「凝乳」ととらえ（この意味がのっている英和辞典もある）、ビーンカードをお豆（bean）のお乳（curd）、つまり豆乳だと主張する識者もいる。



ひうし 【火牛】[キャラ名]牛の角(つの)にたいまつをくくりつける。たいまつは燃える。当然牛は熱い。熱いので暴れる。暴れた牛は手がつけられない。かくしてこの戦略はかなり昔から取り入れられている。効果的に火牛を使った武将には、木曽義仲がいる。彼は倶利迦羅峠の戦いでこれを用い、平家の軍勢７万騎を倒したという。頼朝が景清を倒すのに火牛を使うのは、この義仲の蛮勇にあやかってのものであるらしい。ただし、「火牛」というのは確立した単語ではない。世間的には「たいまつをつけた牛」程度の表現しかとられていないのである。

ひかしお [キャラ名]ファミリースタジアム・ライオネルズの投手。いい歳でもあり、速球は今ひとつだが、変化球にはかなりのものがある。カーブ、シュートとも切れるのでデッドボールに注意。

ピクパク 【Picpac】[ロボ名]ロボットバンド。1985年登場。メンバーは、司会兼マネージャーのまじめんたろう、リードボーカル/キーボードのマリアソケット、ドラムスのストロボゴンザレス、ギ

ターのデジタルトメⅢ、コーラス5人組ザ・カスタネッツで、9人チーム。いっちょまえに、オリジナルのデビュー曲なんてのももっている。

ビシバシゲーム【bishi bashi game】图以下の要件を満たすもの。
《必修》：以下3要件を必ず満たすベシ。ⓘスペースシューティングゲームであること。ⓘⓘ連射が可能であること（代替品として、強力なレーザーでも可）。ⓘⓘⓘパワーアップがあること。
《選択》：以下7要件のうち4単位以上を満たすベシ。1要件1単位である。ⓘサウンドがスゴいこと。ⓘⓘグラフィックがスゴいこと。ⓘⓘⓘちゃんと「終わり（エンディング）」と「スタッフ紹介」があること。ⓘⓥ破壊できない「障害物」が存在すること。ⓥバックグラウンドストーリーが設定されていること。ⓥⓘ各種ゲーム雑誌で「巻頭カラー2ページブチ抜き！『ついに出た！　究極の○×△×!!』」との紹介を受けていること。ⓥⓘⓘ MC68000を積んでいること（単体だと1単位。マザーボードの形態をとっていると2単位となる）。
……要は、「ゲーム界の超ウルサガタ」であるトンガリマニアがよだれをたらして飛びつくゲーム（トンガリマニアは、まず例外なくシューティングゲームを好み、スタッフ紹介を好み、MC68000を好むのです。天下の公理）。

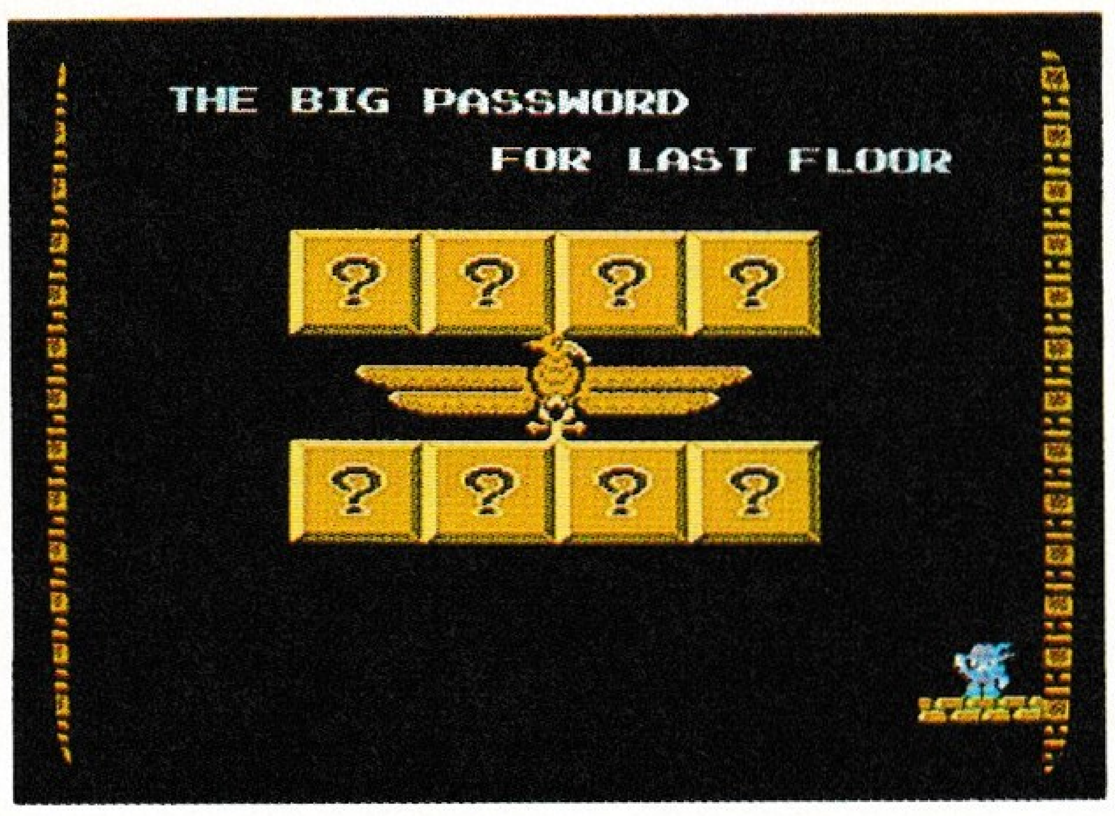
ビショップ【bishop】キャラ名 僧正。ドラゴンバスターに登場するルームガーダーで、戦闘用の、槍にも使える斧を持つ。単なる人間であるから、頭上や背後から攻められるともろい。

ビジョニー【Visioney】ロボ名 ロボットシアターのメンバー。カメラロボット。自由に動き回って、ひろった映像をハーティに送る。かわいい女の子ばかりさがし回るという妙な癖を持っている。



ビッグバーン【Big Burn】图カイの扱う最強のattack呪文。大爆発を起こして、画面上のほとんどの敵を1発で倒す。有効な敵の種類はデススペルより少ない（ここにレッドウィスプとブルーウィスプの微妙なポジショニングの差が見られる）。使用するたびにカイが大きくドレインする。シンボルは「(スーパーマリ○の）花火」。爆発を表現したかったのでしょうねぇ。なお、「宇宙大爆発」の「ビッグバン」は「big bang」。これとは違う。

ビッグパスワード【big password】图バベルの塔の、8面おきにある壁画の間に隠されている絵。ある特殊な操作をすると出るのだが、この出し方がやたらヒキョウなので、ナムコはファンの数をかなり減らしたはずだ。もちろん、このパスワードを8種類全部出さないとエンディングは見られないのだから。



びっくりばこ【――箱】キャラ名 ホッピングマッピーで、それぞれの面に対応した、あるターゲットを2つとも取ると出る箱。側面に「？」と書かれているため、?BOXともいわれる。のっかるとフタが開き、マジカルアイテム（大別して、ダイヤ、ハート、砂時計、ボールの4種類）か、エク

ステンドアイテム（ラウンド３。「M・A・P・P・Y」の５文字が飛び散り、全部取るとエクステンド）が飛び出すことになっている。

ひっさつ、せんぷうけん！　いやあ〜〜〜【必殺、旋風剣！――】声源平討魔伝の景清が、得意技・旋風剣をくり出す時の台詞。「いやぁ〜〜〜」は、「や」と「よ」の中間音と認識し、【hisáts senpúːkeŋ！ iyɔːːː】と発音するとうまくいく。

●剣を構えた途端、その剣を持つ腕がぐるぐる回り始めた。巻物がもたらす必殺技、旋風剣だ。これにより、弁慶を倒すことに成功した。弁慶は死の間際に「東に行け。望むものはそこにあるだろう」と言った。あなたはそれを信じることにし、東へ進路をとる。《「ひゃっひゃっひゃっひゃっひゃっ」へ》

ひっしょうぼん【必勝本】名ファミコン™ソフトなどの攻略法を、微に入り細を穿ち克明に記した単行本。このテの本を用いるのは邪道だ、とする正統派（ストロング・スタイル）のゲーマーもいるが、実際問題として、必勝本がないとゲームソフトの代金分楽しめない、というケースも数多い。「ないに越したことはないが、ないと困るもの」的な、一種の必要悪として社会に認知されている。

ピッチイン【Pitch In】エレ名1979年に製作された球速測定ゲーム。スリット式スピードガン（かんたんに言うと、２つの光束をボールが通過する際にかかった時間でその距離を割って速度を出すスピードガンだよ）で速さを測る。投球の際には、「プレイボール」「ストライク」と喋る。これはセ・リーグ手沢審判の声。試作品段階で、開発マンがサロンパスを肩にひたすら投げこんだという、汗と涙の逸品。



ひっつきむし【――虫】現象名マッピーと敵が同時に床に着地して死ぬこと。自分のミスとはいえ、とても腹立たしい。

ビット【bit】名「BInary digiT」の略で、情報量の基本単位。「該当者を半分に絞りこむ情報」の大きさが１ビットである。たとえば、０から７までの８種類の数が存在しているとして、これに「偶数である」という条件（情報）を与えると、該当者（？）は、０、２、４、６の４種類になる。さらに、「３で割り切れない」を加えれば、２、４の２種類に絞られる。またさらに「素数である」を加えると該当する数は２、１つとなる。これら３つの条件は、それを加える前の該当者の数を、加えた後で半分にしているのがわかると思う。だから、これらの情報量はそれぞれ１ビットで、結局８つの数の中から１つを特定するには３ビットの情報が必要となる。

情報量を数式にするとこうなる。

$$\mathrm{I}\,(\text{情報量}) = \log_2 \frac{\text{情報が加わる前の選択度}}{\text{情報が加わった後の選択度}}$$

前述の例をとれば、$\mathrm{I} = \log_2 \frac{8}{4} = \log_2 \frac{4}{2} = \log_2 \frac{2}{1}$

$$= \log_2 2$$

$$= 1$$

となる。

さて、今度は、この３つの情報を、順序を入れ替えて与えてみよう。最初に「３で割り切れない」を与える。すると１、２、４、５、７の５つが残る。次に「素数である」を与えると、２、５、７の３つが残り――誰です!?１も素数だろう、なんて言ってるのは！――最後の「偶数である」でいっ

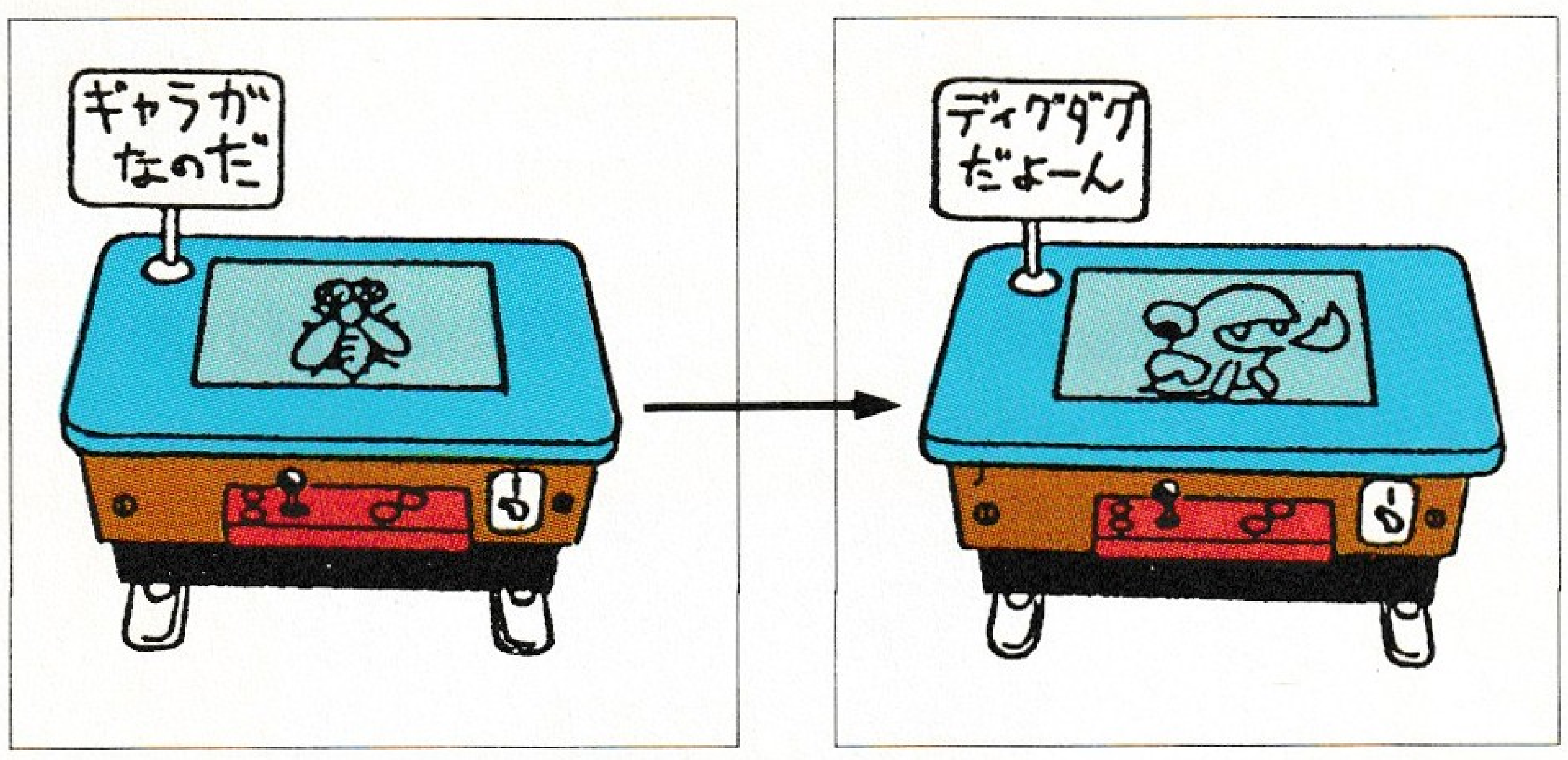
きに「2」1つに絞ってみる。このときの「3で割り切れない」の情報量は$\log_2\frac{8}{5}\fallingdotseq 0.67807$、「素数である」の情報量は$\log_2\frac{5}{3}\fallingdotseq 0.73697$、「偶数である」は$\log_2\frac{3}{1}\fallingdotseq 1.58496$となる。前の例のときと条件が違うため、文面が同じでもそれが含む情報量は異なるのである。でも「8つの候補を1つに絞る」点は同じであり、この場合も全体の情報量は0.67807＋0.73697＋1.58496＝3となる。一般に、どんな情報の与え方をしても、はじめと終わりが同じであればその経過に存在する情報量は同じである。先程来やっている「0～7から“2”を特定する」例では、「ズバリ、“2”である」という情報を与えるなら、この情報量は3ビットだが、この「2」を2進表記すると、「010」である（「10」としてもいいが、2桁だと「4」とか「7」が表せないからね）。くしくも「3桁」なのである。2進数の桁数をもって何ビットといい「bit」が「binary digit（2進数の1桁）」の意味である所以である。ちなみに、メモリデバイスの容量を表すときはビット単位だが、ソフトウェアの大きさを表すときは8ビットを1バイトとし、バイト単位で表す。むろん、バイトで表したほうが、数字は少なくなる（1Mビット→1024Kビット→128Kバイト）。ファミコン™のゲームソフトの大きさが、プログラムの大きさでなく、中のROMの容量で表されるのは、そのほうが大きそうに見えるからだそうな。

ヒットポイント【HP; hit point】名体力。キャラクターがあとどのくらいのダメージに耐えられるかを示す指標で、「バイタリティ」「命」などともいう。

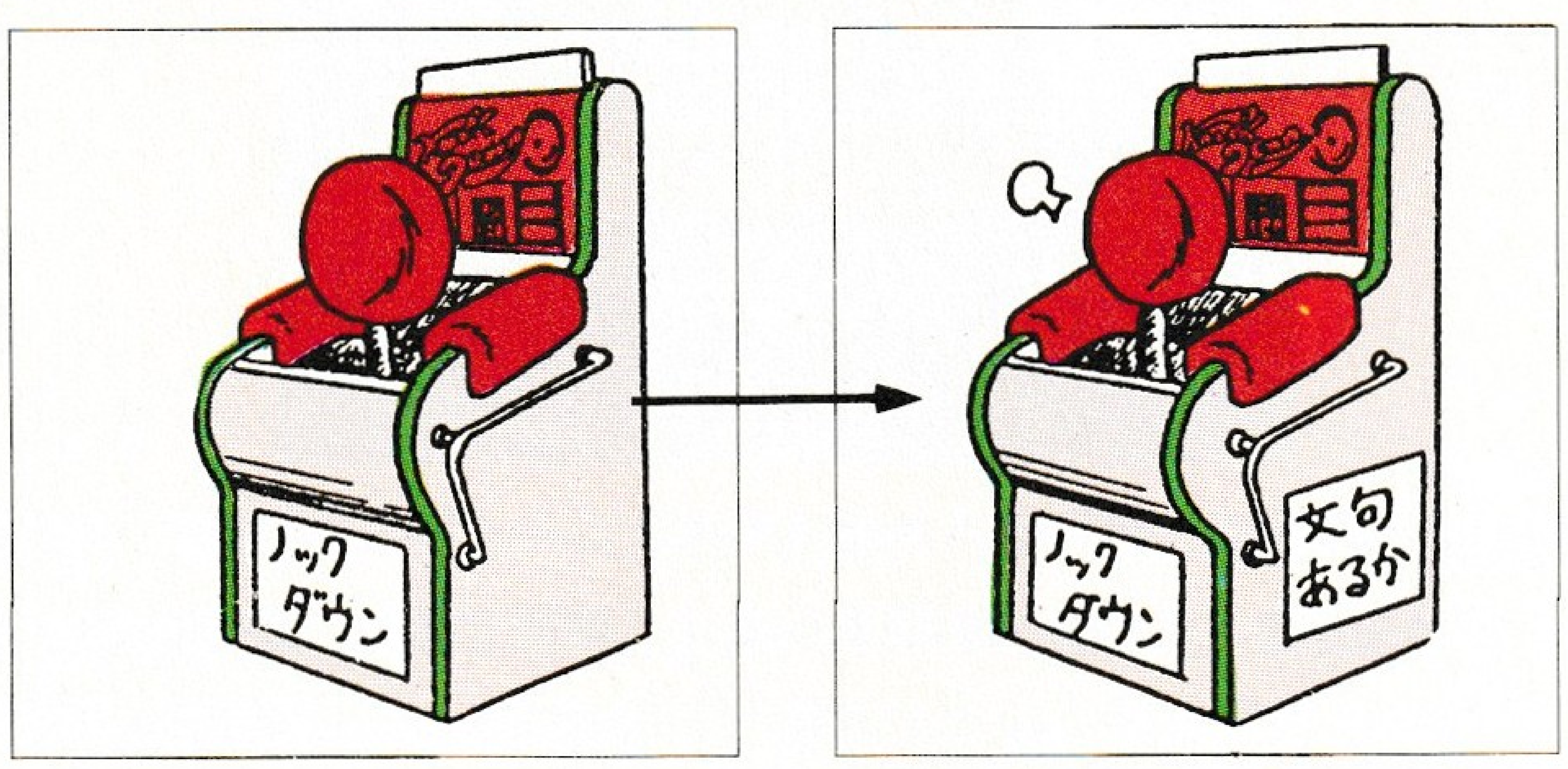
――せい【――制】名HPが0になったらゲームオーバーとなるゲームシステム。主人公が1人にかぎられるのが特色。ドラゴンバスター、ワンダーモモ、源平討魔伝等がこれに該当する。

ビデオキャラクター【video character】名→ドットキャラクター

ビデオゲーム【video game】名起源は、1962年にMIT（Massacusetts Institute of Technology；マサチューセッツ工科大学）の学生、S＝ラッセルが創った、「Space War」なるゲームであったとされている。以後、個人レベルではつくられてきたが、コスト、プログラムその他の問題があって、企業化はされていなかった。ビジネスとしてつくられた、世界初の業務用ビデオゲームが、アタリの「PONG」である。世間的に「テレビテニス」などといわれるゲームで、今から見ればあまりにも単純、あまりにも非洗練されたものだったが、それでも当時のアメリカ娯楽業界に与えた衝撃は、いわばマグニチュード7の地震以上だったという。かんたんにいうと、CRT上に映し出された映像で行うゲームのことで、テレビに表現できることならほとんどのことをやってのけるうえに、昨日まで宇宙大戦争ゲームだったマシンが、中身を少し入れ替えるだけで、戦略穴掘りゲームにもなってしまう柔軟さを持つ。（もっともビデオゲームにできること（つまりせいぜいジョイスティックとボタンですべて行えること）って限られてるけどね。その点エレメカは、それ用に応じてつくるから、他に流用……ってのは無理だけどかなり奇抜なことができるのは確か）。ともかく現代のアミ



あっというまに



いつまでたっても

ューズメント産業の主流がビデオゲームだといえる。

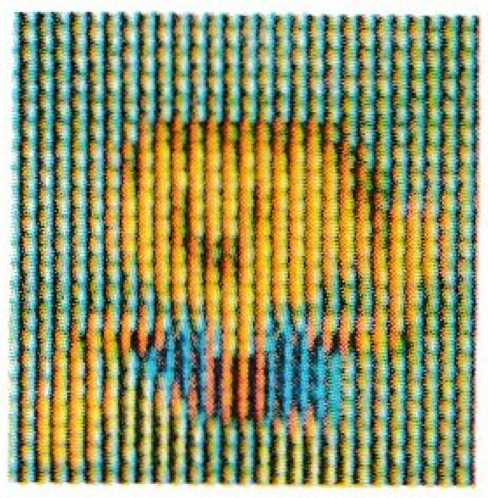
――グラフィティ【Video Game Graffiti】图ビデオゲームミュージックシリーズ・パート4。A面はVGM。ドレスアップされているので聴きごたえアリ。この裏はA'面で、「Pac-man's WONDER DRIVE」なる「ラジオドラマ仕立て」、歌謡曲あり、演歌ありのアレンジバラエティになっている。ジャケットの「パックマンゼリー」に底力を感じる。

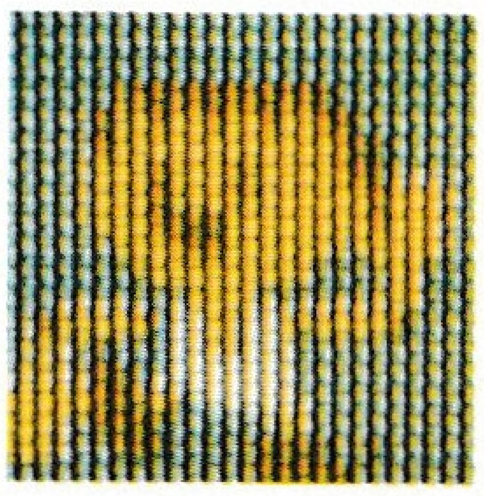
――ミュージック【――Music】图1984年にいきなり登場したレコード。ナムコ・ビデオゲーム10作の、いわばサウンドトラック。製作の遠藤雅伸氏やプロデュースの細野晴臣氏が、スタジオにスーパーゼビウスを持ち込み、寄ってたかってさくさくつくった。

ひとだま【人魂】キャラ名①ウィル・オー・ウィスプのことである。②→猿

ぴの キャラ名 ファミリースタジアム・ナムコスターズに温存されている必殺兵器。リーグ中ダントツのスピードを持ち、「走る閃光」とも「肉体ファントム」ともいわれる。転がせばまず確実にヒット、生きれば盗塁で必ず2塁まで行ける。

ピノ【Pino】キャラ名 トイポップのプレイヤー1。♂。足が速く強肩。しかし、弾のスピードはアチャに劣る。ウソをついても鼻はのびない……はずである。

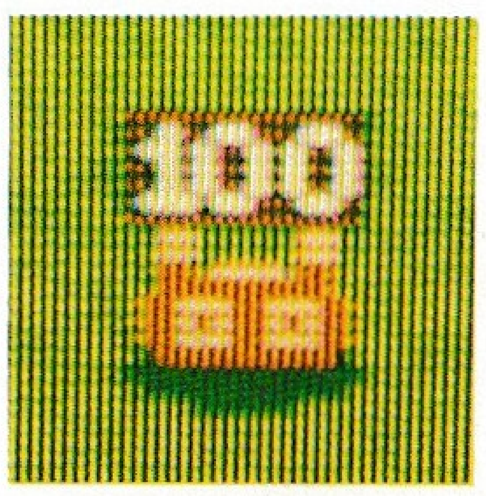

◀服あり


◀服なし。ゲゲッである

ぴぴ キャラ名 ファミリースタジアム・ナムコスターズのエース。「ぴぴ」とは何のことであろうか？ノーヒントでわかった人は英雄である。

ヒモ【紐】图水商売の女などに金銭をみつがせている情夫。例ヤッちゃんのヒモがつく。ビデオゲーム界には水商売の女がいないので、「他の者に仕事をさせ、おいしいとこだけワガママパワーでいただいていく奴」をひっくるめて「ヒモ」という。①パック&パルのパックマン。ターゲットを持って巣に帰っていくミルが、必ずオレンジボックスの上を通ることを利用すれば、「ヒモ」となれる。すなわち、カードをまとめてめくっておいて、後はオレンジボックスの中で待つ（中で待つところがミソ。いかにもグータラの雰囲気が出る）。後はミルがせっせとターゲットを「みついで」くれるのを待つだけ。ただしターゲットを取らずにめくれるカードは3枚まで、という制約があるため、こまめにカードをめくりに行かなければならない点が「ヒモ」の精神にそぐわない。ま、「働くヒモ」がいたって別にかまわないけどね。②イシターの復活のギル。このゲーム、ほとんどカイの呪文で展開していくので、ギルの見せ場はほとんどない。おまけにコールギルなんて呪文まであるから、その気になれば、ギルなんてほっぽっといてもけっこうゲームになる。間違いなく「ヒモ」だ。でもラストのほうになれば、いやでもギルが戦わねばならなくなるので、ヒモギルはあわてて体を鍛えねばならない。あたかも女に逃げられたヒモのようで、苦笑せずにはいられない。③2人同時プレイができるゲームでの片方のプレイヤー。片方がなまけていても、もう片方ががんばれば先へ進める。ヒモとなるのは、たいてい「ゲーム弱者（女性などの、ゲームがそれほど得意でない人）」なので、「ヒモ」というコンセプトからは少し外れる。「ヒモ」というのは、「まっとうに働けば食べていける人がグータラしてる」ことを前提条件とした呼称なのだ。だから、この場合のヒモの運命は、「扶養人」であるもう一方のプレイヤーの技量に大きく依存する。自分のことだけで精いっぱいのプレイヤーについたヒモに、明日という日はない。

ひゃくてんかんばん【100点看板】キャラ名 ホッピングマッピーで、憩いのひとときを過ごし



ているニャームコを踏みつぶすと、ニャームコは地面にめりこみ、「100」と書かれた看板（プラカード）を出す。

ひゃっひゃっひゃっひゃっひゃっ 囲源平討魔伝の、安駄婆の台詞。オープニングの「滅びし平家のうらみ、わすれたわけではあるまいな」「行け、そして頼朝をうて」のあとの「入道相国の加護のあらんことを」で、突然おちゃめな顔をしてこう笑いだす。

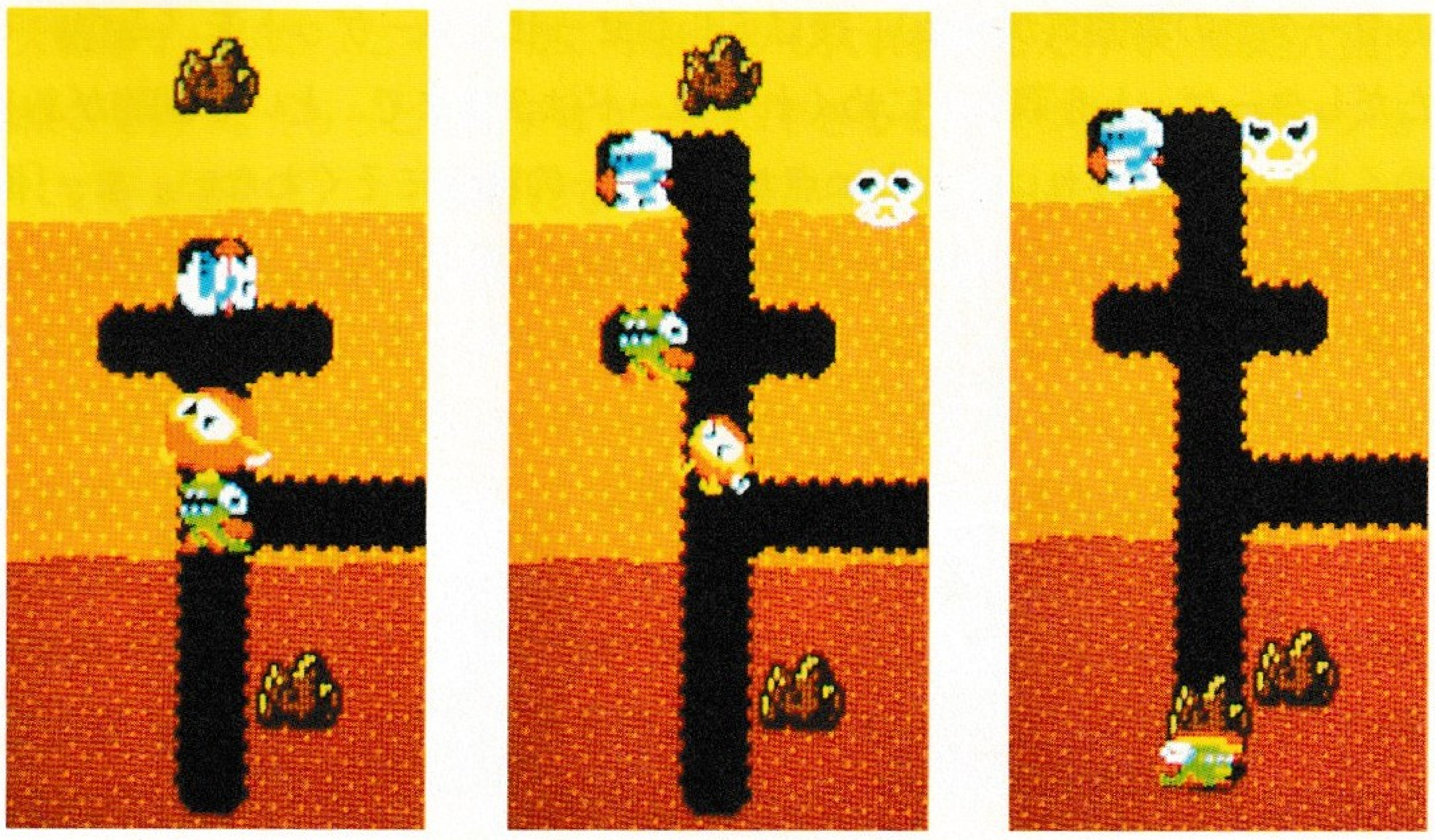
●道は北、東、南の三方に続いている。南のほうがなにやら光を受けて明るく輝いているようだ。《北へ行くなら「ギャー」へ、東ならば「これで勝ったと思うなよ」へ、南は「ワハハハハハハハハ、たわむれはおわりじゃ」へ》

ピュータン ［ロボ名］1981年に登場した迷路脱出ロボット。マイクロマウス（右手法、左手法で脱出できない迷路用の、小型のロボット）の部類に入る。なぜか胸に「$E=mc^2$」と書かれている。



ピューパ【pupa】［キャラ名］モトスのキャラクターで、スペースビーの一種。半球状をしており、赤・青・黒の３タイプ。軽いうえに遅いので、モトス界の斬られ役になっている。「さなぎ（pupa）は動かない」という天下の公理に反した、掟破りキャラクター。

びょうきぼり【病気掘り】［テク名］ディグダグのテクの１つ。落とそうとする岩のレーンに横から入り、下に１度掘り下がってから戻ってきて岩を落とす。ただ掘り上がるのと違って、縦穴の一番下まで逃げて来たモンスターは目変化になって逃げるしかないので、モンスターを潰しやすい。また、目変化になったモンスターもホーミング目変化落としの要領でもう一度岩のあるレーンに連れ戻すことができる。



ピラー【pillar】［キャラ名］読んで字のごとく、柱。ハイパーウェイになぜか建っており、サンダーセプターの行く手を阻む。動かないものもあるが、たいてい上か下、ときには上下からはさむように伸びてくる。動くピラーは出現と同時に伸びはじめるので、ピラーが見えてから何らかの理由でスピードが落ちると、ピラーに完全に前方をさえぎられて気まずいことが起きる。

びわほうし【琵琶法師】［キャラ名］源平討魔伝のキャラクター。元来、琵琶法師は源平の戦いを物悲しく語るのが生業で、その点平家方に同情的でありこそすれ、敵対するものではなかった。しかし、琵琶法師界の国民的ヒーロー、芳一氏が平家の亡霊に耳をちぎられ、耳なし芳一となってから、両者の関係は俄然悪化、ついに全体組織である全国琵琶法師労働組合が「永久戦争宣言」を決議、平家方に対する報復攻撃が始まった。現在のところは攻撃といっても琵琶を弾きながら、かえるやら、うさ

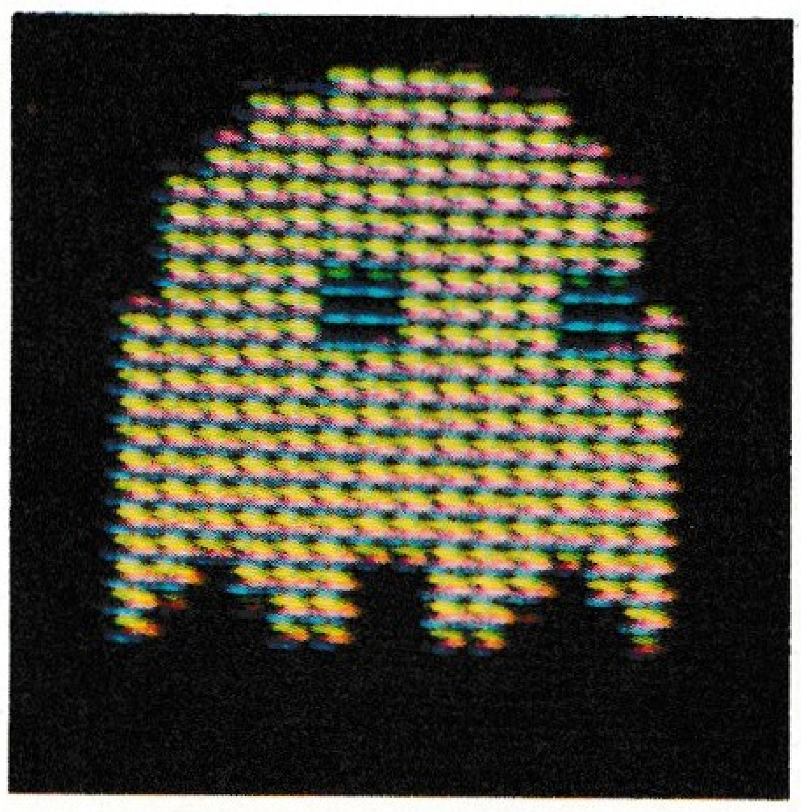
ぎやらを出すくらいで、とりたてて騒ぐほどでもないが、このままゆくといずれ琵琶法師側も、平家の亡霊に強制的にお経を聞かせてあの世に送りこんでしまう、あるいは琵琶に合わせて語る内容を不当に歪めて後世の世論操作を行う、などの反撃技をくり出し、状況を泥沼化させる恐れもある。関係当局の一刻も早い事態収拾、調停工作が望まれる。

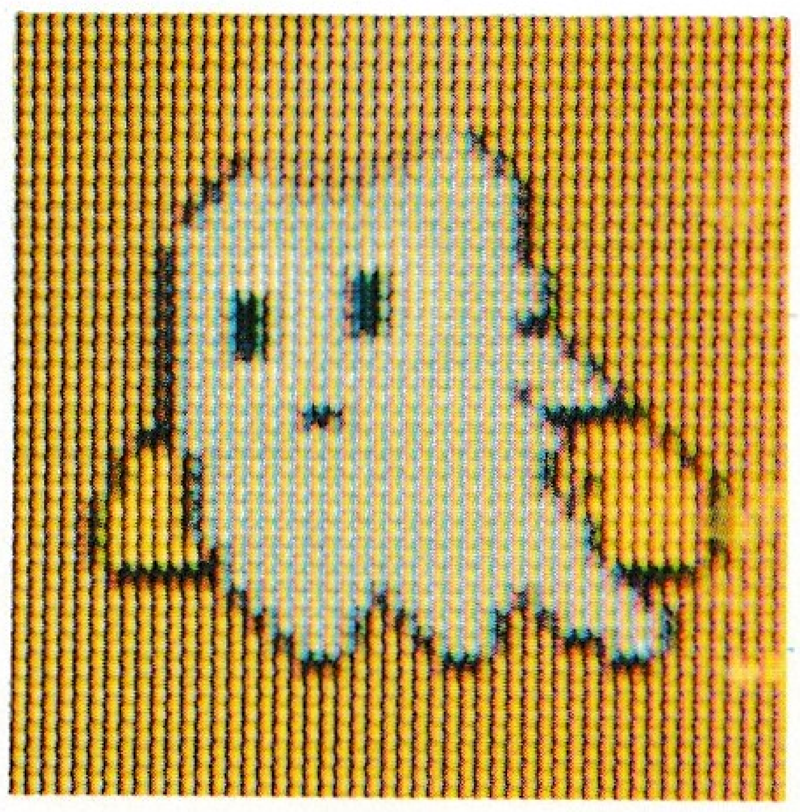


ビン【瓶】キャラ名 トイポップの、ハートを入れる器。透明のビンは1発撃つと壊れて中のハートが取れ、不透明のものは1発目で中身が見えるようになり、2発目で壊れる。ただし、スカもある。

ピンキー【Pinky】キャラ名 パックマンに出てくるモンスターの一種。パックマンの移動する方向に移動する性質があり、これが往々にしていわゆる「待ちぶせ」という行動になる。性転換してパックランドにも登場している。もっとも人間の世界では、ピンキーのような♀→♂の性転換は全体のわずか10%という。

▶転換前





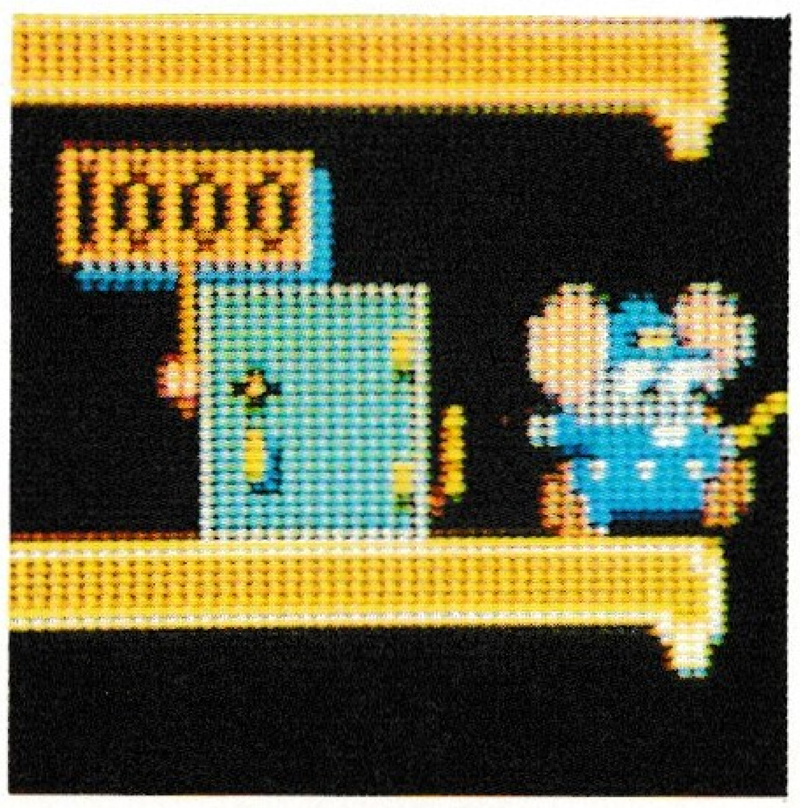
◀転換後

ビンゴレット【Bingorette】エレ名 1972年のエレメカ。ボタンを押してランプを止め、止まった場所の数字をつけていく。一定回数内に、数字が縦、横、斜めのいずれかに並ぶと景品が出る、というもの。コロレットに毛を生やしたようなゲーム。



◀はて、この形はどこかでお見かけしたような…

ピンはね テク名 マッピー珍テクの1つ。ドアのノブがついてない側のそばのターゲットにニャーム



コが隠れたとき、ドア側から近付き、ドアで自分の尻をはじく。ターボのかかったマッピーは、ターゲットは取らないがニャームコの1000看点板だけを出させる。時間的余裕のあるときはピンはねを何度かやって点数を稼ぐのもよい。

ピンボール【pinball】名1960年頃、アメリカで隆盛を見たゲームの形態。基本的には、プレイフィールド下部にあるフリッパーでボールを役物（やくもの）に当てて点を稼ぐ。高得点をとれば、またそうでなくても1/10の確率で再ゲームができるのがよいところ。しかし、メカニカルで保守が面倒、大きい、重い、その他の理由で日本では少し流行ったが、すぐすたれていってしまった。アメリカでも最近ではパックマンをはじめとするビデオゲームのほうが人気があるが、最近、人気再燃の兆しがある。現在ピンボールを製造している企業は、アメリカのバリー・ミッドウェイ（過激なノッカー音で有名）、ウィリアムス（ピンボールでは最大手）、プレミア（ブランドは「ゴットリーブ」）やザッカリア（超過激なスコアインフレが売り物？）くらいで、以前はアタリやスターンなども手がけていた。ピンボールは最高だ。

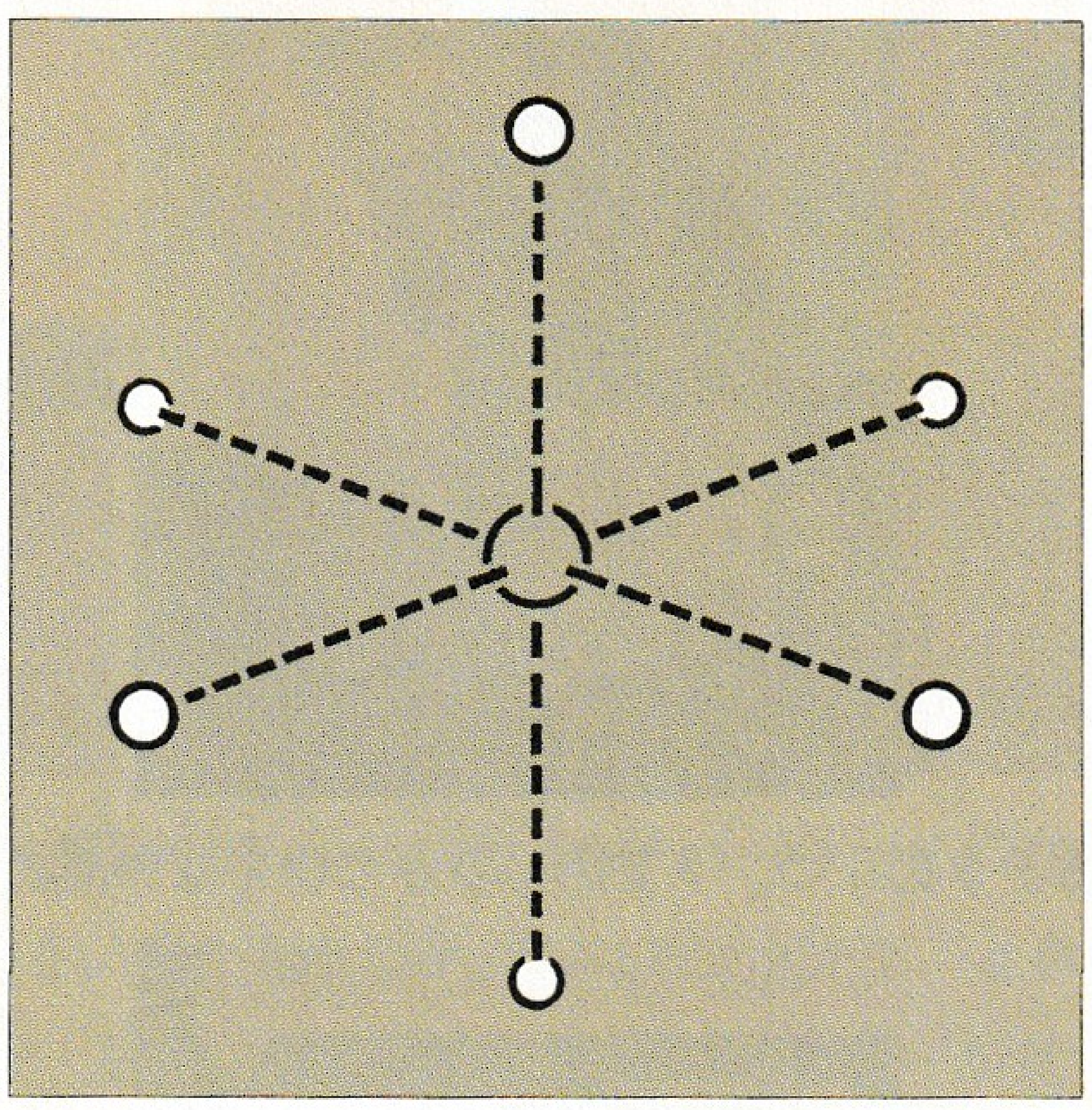
ふ

ぶぁ〜かめぇ〜 声 源平討魔伝で、鉄球を持った弁慶が空から降って来るとき、こう言う。なんとクドいことに、画面にまで「ばかめ」と出る。

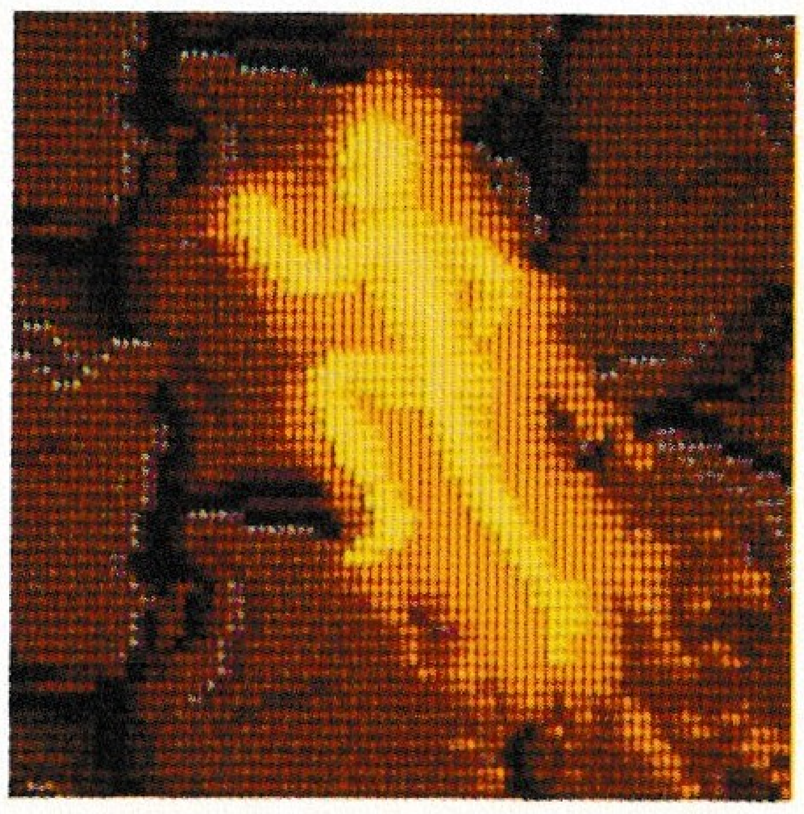
●道を北へ進んだ先には何か人だかりがあった。楽しい催しでもやっているのだろうか。《関心を示してみるなら「まだ若いのう」へ、無視して先を急ぐなら「今に見ておれ」へ》

ファーストエイド【First Aid】名カイの扱うmedicalの呪文。効果は今ひとつ明らかになっていない。「弱い敵のダメージをなくすようです」ともいわれるが……。シンボルは「絆創膏」。よけいわかんねーや。

ファードラウト名ビデオゲーム、ゼビウスのプレストーリー3部作。「ファー」は「6」のことで、ファードラウトというのは、地球のまわりに6つの惑星（アウス、シオウス、オリウス、ゼビウス、レフウス、ファーウス）が立体十字に並ぶ天文現象。ゼビ語では「ㇷ゚✕」と書きあらわされる。「ㇷ゚」が6で「✕」はクロス（十字）を表すものと思われる。

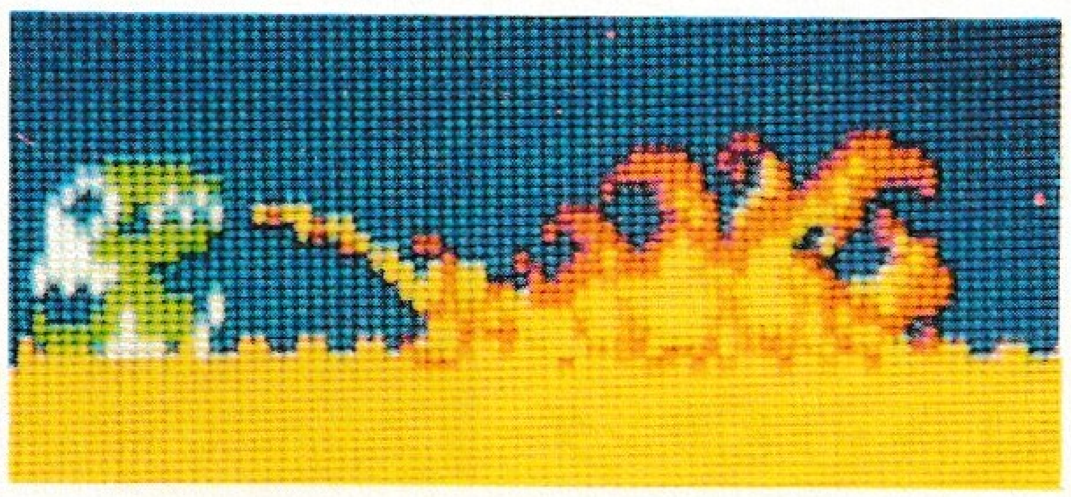


ファイアマン【fireman】キャラ名ローリングサンダーのキャラクター。ぴょんぴょんと飛びはねながら近づいてきて、攻撃を受けると、その少し後に4つに分裂し、左右に広がりつつ上へと飛び去っていく。以前、ラジアメのネタで、「snowman」が「雪だるま」なら「fireman」は「火だるま」だろう、というのがあったが、このファイアマンはまさにそのとおりで、全身を炎に包んで襲いかかってくるさまは、さながら「科学忍法火の鳥」といった感じ。



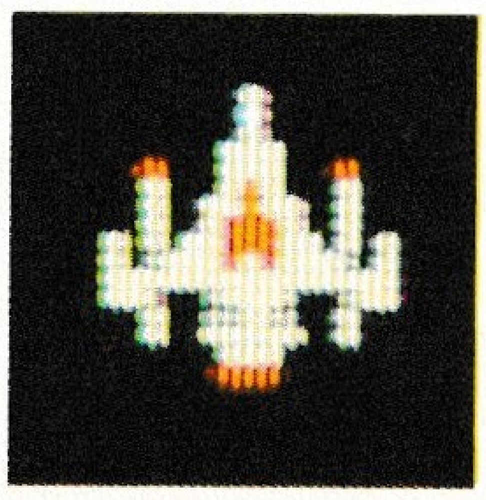
ファイガー【fygar】[キャラ名]ディグダクのキャラクター。羽をもった緑色の怪獣。深い地層を好む。ときどき立ち止まり、羽を白くして火を吹く。なぜか嫌われ者。





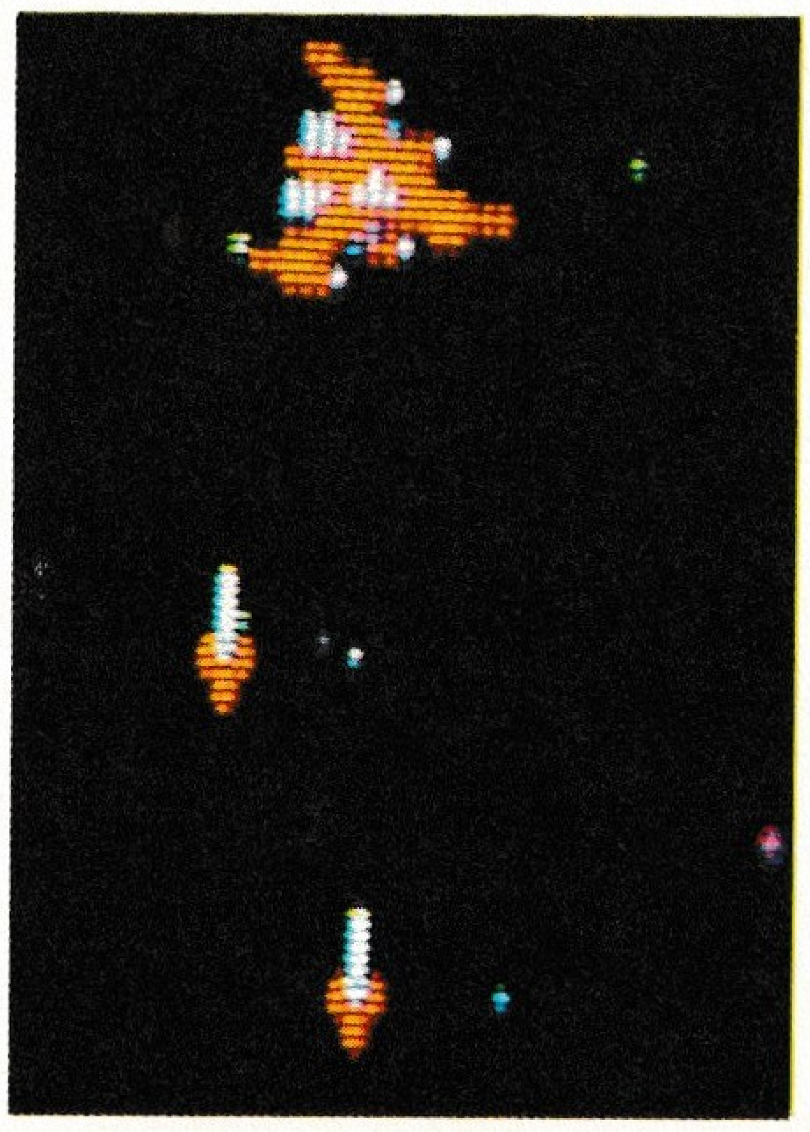
ファイター【fighter】[キャラ名]戦闘機。ギャラクシップやソルバルウなどのような名前を、持っていない戦闘機（飛行機に限らず、スペースシップも指す）を総じて「ファイター」という。





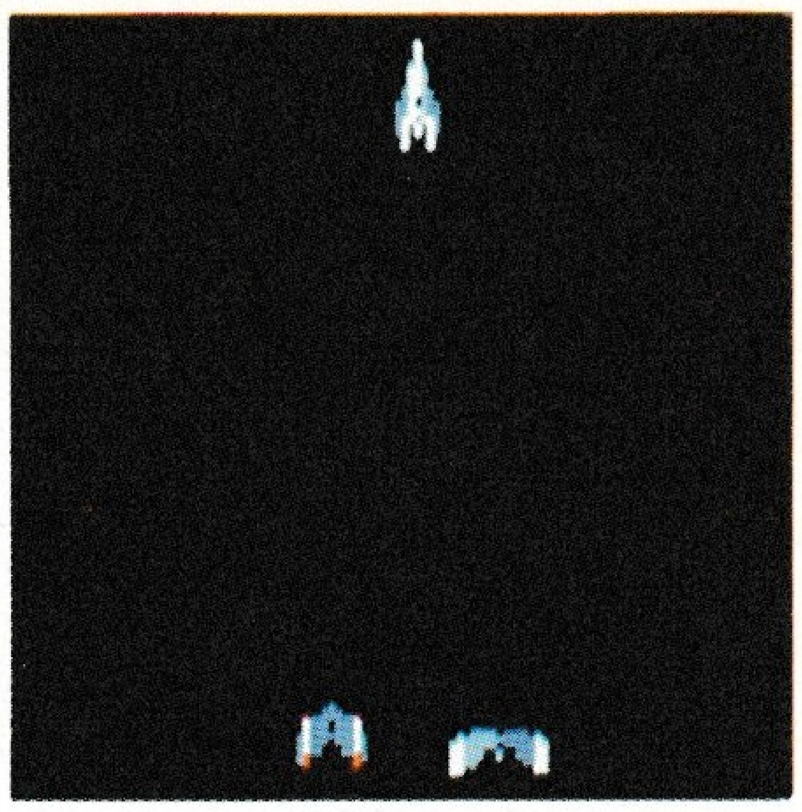


――たんどくこうげき【――単独攻撃】[現象名]捕虜のファイターを持っているボスギャラガを、待機中に撃破してもデュアルファイターにはならない。撃たれた捕虜ファイターは、このやや後にボスギャラガと同じ宙返り飛行をしてファイターを攻撃し、戦線を離脱、去って行く。このファイターは、次のステージでおまけつき編隊ギャラガとして再来する。



――なまごろし【――生殺し】図捕虜となったファイターは捕らわれの身でこそあれ、国際法上（？）、あっさり殺されるなんてことはない。それを、何を考えたか、「どうせ敵の手にかかるのなら、いっそこの私が……」と思いつめて、捕虜ファイターを狙い撃ちすること。その勇敢な行動（？）に対し、報酬として1,000pts. が与えられる。

――パーツ【――parts】[キャラ名]ギャプラスのファイターをつくる部品。大きく3部分に分かれている。ときおりこれを持ったクィーンが飛来し、これを撃つとパーツが手に入る。3つとも手に入れると「完成」で1機追加される。



――――そうだつせん【――争奪戦】图ギャプラスのファイターパーツは1Pも2Pも共通である。ということは、せっかく自力で2個までそろえても、そこであっさりやられてしまい、すかさずもう1人のプレイヤーが1個パーツをとると、完成したファイターはそのプレイヤーのものとなってしまうのである。完成させた者がそのファイターを手に入れることができるため、「相手にはやるものか」という感情が、異様な「読みと探りあい」を誘う。そこからこれを「ファイターパーツ争奪戦」という。

ファイヤー【fire】キャラ名 サンダーセプターⅡの障害物。ハイパーウェイ下部から火山弾よろしく吹き上げる。上のほうまで飛んでこないので避けるのはたやすい。

――エクスプロージョン【F―― Explosion】图カイの扱うattackの呪文。必要な場所で爆発を起こして敵を倒す。ヒートボディが効く敵から強力なローパー、ナイトを除いた敵に有効。シンボルは「爆発」。

――エレメント【――element】キャラ名 ①ドルアーガの塔のソーサラーの出す火。レッドネックレスをとらないうちは触れるとミスになる。急ぐときに進路をこれで塞がれるとムッとするが、刀鍛冶ギルをやるとファイヤーエレメントは自然鎮火する前に消える。②（F-E-）名・キャラ名 カイの扱うattackの呪文。炎を飛ばし、必要な場所で燃焼させることができる。ライトニングボルトが有効な敵のほか、スネークも倒せる。シンボルは「燃えさかる炎」。

――バグ【――bug】キャラ名 昔々、表参道あたりにあった、とあるパソコン雑誌社（その後、南青山に移転）の雑誌の読者投稿で、こんなのがあった。「使えなくなったICをアクセサリーにしてみました」それ以来、廃棄ICの再利用のしかたが続々と寄せられ、ちょっとにぎやかだったことがある。ⓘ：たくさん集めて麻雀をやる（もちろんそのICの規格番号を利用するのだ）。全部CPUでそろえるとナントカ、とか。問題は、かなり牌同士に大小差があるので誰でも盲牌できること（68000を見てわからない人はかなり視力に問題がある）。ⓘⓘ：まわりのプラパケを全部はがし、中のチップをみがいてタイピンなどにする。問題は、たいていのチップでこれをやると、まるでクモか何かのようなパターンが出るため、かなり特異な審美眼を持つ者でないと身につけられないこと。ⓘⓘⓘ：ICの隅にLEDを2個取付ける。これだけで愛らしいゲジゲジのできあがり。（生きたICを使い、LEDを点滅させたりするとなおよい、とされる。）……さてファイヤーバグだが、スペースビーの一種でモトスのキャラクター。区分的に連続な曲線軌道で移動する、つまり、ある程度滑らかな曲線を描いて移動すると、突然方向を変え、また別の曲線を描いて移動する。ときどき外周に行きたがるクセがあるので、そのときに「バカなことをするな!!」とか「早まるんじゃない!!」とか言いながら背中を押してあげよう。ところで、廃棄ICの話とファイヤーバグの関係についてなのだが、つまりこういうことだ。ファイヤーバグの形状が、利用法ⓘⓘⓘにそっくりなのだ。

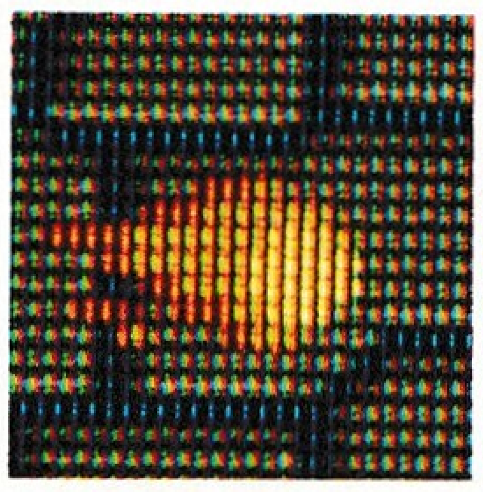
――ビー【――bee】キャラ名 スペースビーの一種でモトスのキャラクター。かなり動きが速く、運動と停止を繰り返し、移動するときには、モータースパナーに向かって8方向に直進する（なんか変な表現だな）。ファイヤーバグの目玉を青にして、ジャンプパーツをくっつけた姿をしているが、ジャンプはしないので安心してよい。

ファイ―ファイ

ふ



——ボール【——ball】①（F-B-）［名・キャラ名］カイの扱う attack の呪文。火の玉を発してバンパイヤやスライムを倒す。カイにとっては片目をつぶってもできるような手慣れた呪文なので、何度使用してもマジックポイントは減らない。シンボルは「火の玉」。②［キャラ名］ドラゴンバスターの武器。貫通性のある火の玉。直進し、敵をバサバサとなぎ倒していく。4つの火の玉が回転しながら放射していくタイプ。ファイヤーボールスペシャルもある。



ファインド【find】動見つける、（＋O＋Cで）～だと気付く、……。超基本英単語。活用は find-found-found。

——シークレットパッセージ【——Secret Passage】图カイの扱う light の呪文。隠された落とし穴を見えるようにする。落とし穴（pit）と秘密の抜け道（secret passage）はかなりコンセプトが異なると思うのだが……。シンボルは「穴に落ちる↓の図」。

——トラップドア【——Trap Door】图カイの扱う light の呪文。トラップドア（合うカギがなく、開けられないドア。一方通行のドアでもないもの）のカギ穴と上部の金具を消して、他のドアと区別できるようにする。もっともトラップドアったって、どこか変な部屋に紛れ込んでしまうわけでなし、実害はないんだから、そんなに邪険にすることもないと思うんですがねぇ。シンボルは「入口に×(バツ)」。

ファウル【foul】图反則。邪道、ジャドー、エチケット違反などなど、よくないことの総称。

ファフネル【fafnil】［キャラ名］北欧の神話に「Fafnir」という竜が登場する。黄金の財宝を守っていた彼はシグルトという人間に殺されてしまう。さて、ドラゴンバスターのファフネルはただの小竜。火を吐く。ルームガーダーの一種。

ファミコンティーエム【Famicom ™；Family Computer ™】图今や押しも押されもしない made in Kyoto の伝統工芸品。世間に注目されるまでは、高校生が清水寺前の参道あたりで特撰玉露や七味唐辛子といっしょに修学旅行土産に買っていった、と聞く。正式な名が「ファミリーコンピュータ ™」と、「コンピュータ」がついていたため、秋葉原の電気販売店がつい仕入れてしまい、それでは、と売ってみたところ、好評を博する。そのため、全国的に人気を呼び需要が殺到したが、この工芸品、工場の棟梁の厳重な管理の下に、昔ながらの「家内制機械工業」で生産されていたため大幅品薄となり、'84年末には1大パニックを引き起こした。

報告1．高3の、受験の追い込みの時期にファミコン ™ を買ってしまい、1年を棒にふることとなってしまった。（筆者の友人・20歳）

報告2．ファミコン ™ を買ってくるよう子供に頼まれたもののまったく手に入らず、しかたないので他社製のファミコン・™ はとくに省く、を買って帰ったところ、子供に激怒され、以来3週間と6日14時間28分ほど口を聞いてもらえなかった。（M物産勤務・39歳男性）

報告3．子供のクリスマスプレゼントにファミコン ™ を買い、せっかく「当日までは秘密にしておこう」と押入れにしまっておいたのに、子供が見つけて勝手に遊びだしてしまい、強くなじったところ、家中に血の雨が降った。（主婦・32歳）

その後、事態は落ち着くかに見えたが、'85年3月に兵庫県芦屋市で起こった幼児誘拐事件で、発見された幼児が、「今、何がしたい？」と聞かれてファミリーコンピュータ ™ の名を挙げたことで、知名

度が一段と上がり、ブームに加速がつく。そしてこの年の末にも凄まじいパニックが訪れた。現在、供給は一段落ついている。1,000万台強が出荷されたというから、3,500万ともいわれる日本総世帯の約3割にファミコン™があることになる。この業界においてはシェア90%とも95%ともささやかれ、この種の家庭用テレビゲームを総称してファミコン・TMはとくに省く、と呼ぶ風潮があるが、最近では残りの5～10%もすこぶる健闘している。よく略して「ファミコン」・™はとくに省く、というが、正式には「ファミリーコンピュータ™」であり、また見出し語のとおり「ファミコン™」である。この2語は商標・TMなので、™を付けておかないと、いつ何時文句を言われるかもしれないのだ。かくして筆者のような小心者は、「ファミ」と「コン」を続けて書くときは、およそ必ず肩に™とふってしまうのであった。君子危ふきに近寄らず。況んや小人をや。くわばらくわばらつるかめつるかめ。

ファミスタ【Famista】图→ファミリースタジアム

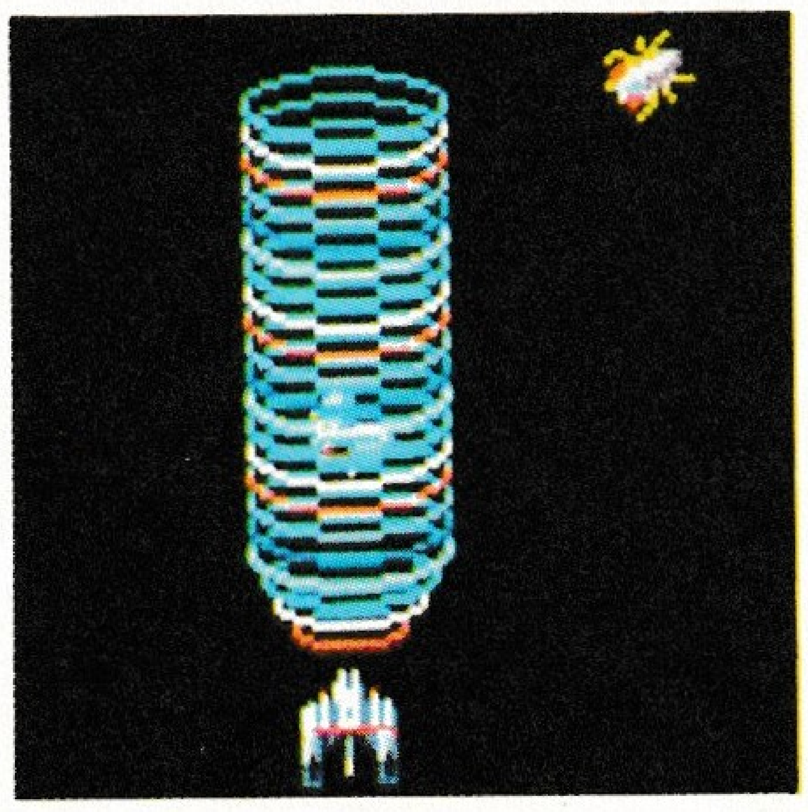
ファミリーコンピュータティーエム【Family Computer™】图→ファミコン™

ファミリージョッキー【Family Jockey】图ナムコットシリーズ第25弾。自分で馬を操作して遊ぶこともできるし、レースの勝ち馬を予想して楽しむことも可能な競馬ゲームである。実在の馬のパロディや、ゲームの名前、ナムコ社員の名前などを拝名した馬たちにはそれぞれ微妙な個性美があり、レース距離や馬場コンディションでレース展開が大きく変わる。これはファミリースタジアムの手法の応用。具体例を挙げれば、「カモノネギ」「プリンスメロン」「テンカウント」「ミスターダービー」「ハーイセイコ」「ワンダーモモ」「ピノエース」「ワルキューレ」……見よ、この豪華メンバーを！ ちなみに、やっぱり「ピノエース」は足が速いそうです。

ファミリースタジアム【Family Stadium】图ナムコットシリーズ第21弾。1986年登場。正式には「プロ野球ファミリースタジアム」、略して「ファミスタ」。ナムコットファミリーシリーズの元祖である。実在のチーム、選手をヒントに1部制「ジャパンリーグ」に再編成、10のチームが対決する。なにやら聞き覚えのある選手がどんどん出てくるので最高におかしい。人気も好調で、「接待ファミスタ」なる言葉を生みだした。何人か集まってリーグ戦を行っているところも（とくにマスコミ関係に）数多い。ファミコン™界にはあまり見られないロングセラーの1つ。右ページにジャパンリーグ10チームの名前、その概略を紹介する。なお、選手の記述は実在の選手とは関係ありません。

ファランクス【phalanx】图古代ギリシャ重装歩兵の密集隊形のことをいう。

――ビーム【――beam】キャラ名 ファランクスヘッドをつけたギャプラスのファイターが「ほえほえほえ」と放つビーム。ギャプラスをこれで捕らえて、寝返らせ味方につける。



――ヘッド【――head】キャラ名 ブラスターヘッドの1つ。ファランクスビームを出す。

ファンジン【fanzine】图ファン「fan」とマガジン「magazine」をつなげた造語。もともとはSFなどの同好会誌であったが、最近になってアニメやビデオゲームの分野に飛び火して広まった。現在ゲームファンジンは大小とりまぜて50種類、存在の知られていない新種も入れると100種類は優に超えようかといわれている。発行団体の態勢によって、ゲームテクニックを完璧に分析して紹介する、いわゆるテクニック本と呼ばれるタイプから、テクニック的なことには（あえて、もしくはやむなく）触れず、ただビデオゲームをネタにみんなで楽しむことが狙いのもの、またはその折衷タイプまでさまざま。とかく独り遊びになりがちなビデオゲームプレイヤーに横のつながりをつくった点は、おおいに評価される。ただ残念ながら、テク本的ファンジンが数多く流布されるにつれて一元化され

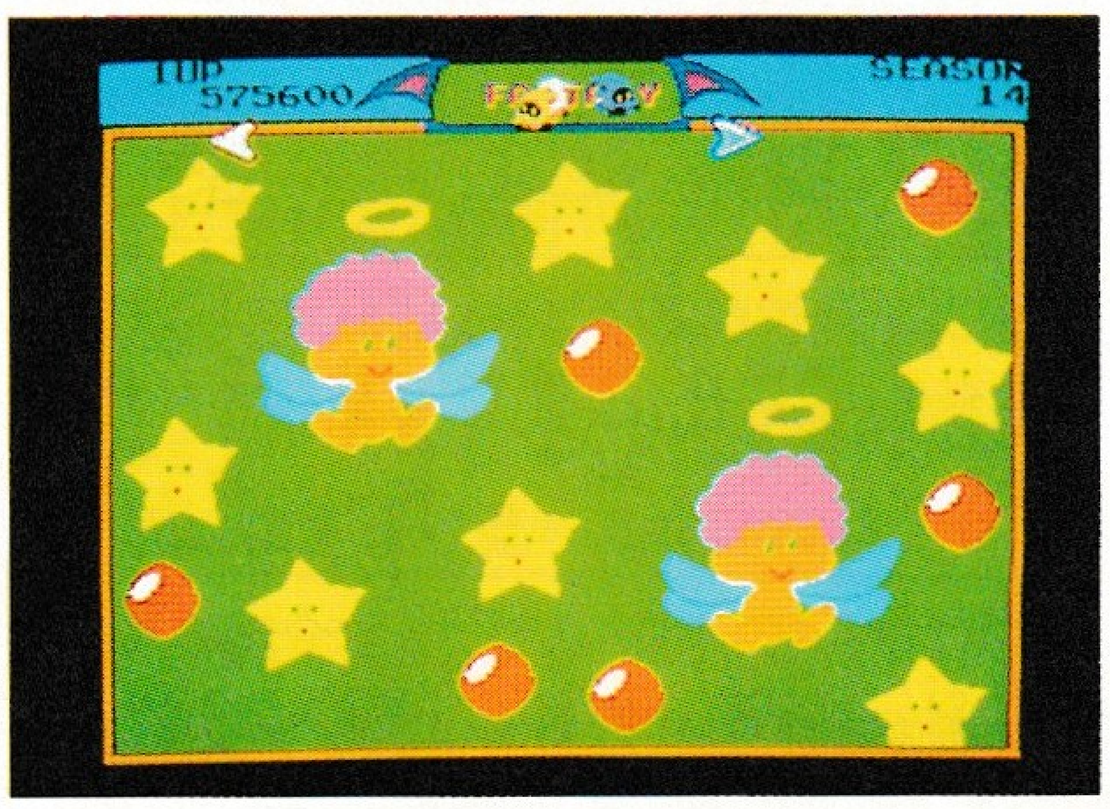
ファミスタジャパンリーグマヌケデータ集

チーム イニシャル	チーム名	チーム カラー	チーム 打率	チーム 本塁打	チーム一の安打屋	チーム一の大砲	チーム一の俊足	チーム一のスカ(ただし投手を除く)	チーム一のノロマ(ただし投手を除く)	チーム一のいいピッチャー	ポイント
Gチーム	GAIANTS ガイアンツ		.273	200本	くろまて (.326)	おう (40本)	まつもと (18pts.)	ありた (.246)	やまくら ありた (4 pts.)	すみ (リリーフ・2.80)	投・打ともに好選手の揃ったチームで、優勝候補の1つ。"たつのり"の働きがポイントとなる。"えがわ"が終盤までもつとかなり楽。"おう"をレギュラーメンバーで使う人多し。"かとり"はいたわろう。
Lチーム	LIONELS ライオネルズ		.267	184本	かなもり (.306)	あきやま (40本)	つじ (18pts.)	おおた (.252)	かたひら おおた (6 pts.)	かく (リリーフ・2.50)	穴のない打線と強力な投手陣が売り物。"あきやま"の.260はウソで、かなり打つ。"あきやま"、"きよはら"で打ち、"かく"で締めるというのが勝ちパターン。"クドちゃん、ナベちゃん"もいるぞ。
Rチーム	RAILWAYS レールウェイズ		.281	258本	ぶうま (.340)	ぶうま (38本)	おおいし (19pts.)	なしだ (.242)	ぶうま かどた (4 pts.)	やまだ (先発・3.10)	関西3民鉄呉越同舟チーム。おいしいとこを集めたので打力はすごい。ランナーをためて"ぶうま"で生還(かえ)すパターン。"やまだ"をマスターすればかなり心強い。優勝候補の最右翼である。
Cチーム	CARS カーズ		.259	153本	やまさき (.300)	こうじ (28本)	よしひこ (18pts.)	はら (.228)	にしだ (4 pts.)	きたへふ (先発・2.80)	予想以上に打線は寂しい。最高打率が2番の3割という設定。その中にあって、"こうじ"と"きぬかさ"に期待。投手陣は"きたへふ"以下強力。"胃の痛くなるような試合"を競り勝つのがポイント。
Tチーム	TITANS タイタンズ		.270	217本	ばあす (.354)	ばあす (50本)	よしたけ (16pts.)	きど (.240)	かわとう (4 pts.)	なかにし やまもと(リリーフ・3.70)	ご存知、上位打線の驚異的破壊力が売りの打のチーム。下位が多少弱いものの、ほぼどこからも得点できる。とりわけ、"まゆみ"、"ばあす"、"かけふ"は使える。機動力と投手力の2点に多少難あり。
Fチーム	FOODSFOODS フーズフーズ		.280	208本	おちあい (.364)	おちあい (50本)	にしむら (19pts.)	たかしろ (.256)	おちあい りい たむら (6 pts.)	むらた (先発・3.10)	関東のお○し屋とハ○屋がタッグを組んでできた食品連合チーム。何はなくとも"三冠王・おちあい"の力におすがりする。他の打線も強力だが、投手力に欠ける(左がいない)ので替え時注意。
Wチーム	WHEELS ホイールズ		.264	128本	ゆたか (.314)	ぽんせ (26本)	やしき (19pts.)	むらおか (.224)	よしかす (2 pts.)	えんど (先発・3.40)	まとめて生還(かえ)してくれるロングヒッターがいない(一歩譲って"ぽんせ"か?)ので迫力はないが、ダントツの機動力を生かして走りまくることで道は開けよう。決して打ち上げてはならない!
Dチーム	DRASANS ドラサンズ		.253	172本	ひらの かわまた (.286)	げいり (34本)	ひらの (18pts.)	にむら (.234)	かわまた やざわ (4 pts.)	こまつ (先発・3.00)	弱ったことに、3割打者が1人もいない。チーム打率.253もリーグ最低。幸い、いいピッチングスタッフを抱えているから、"こまつ"から"すずき"、"うしじま"とつないで天命を待とう。
Sチーム	SPALLOWS スパローズ		.259	138本	れおん (.310)	れおん (32本)	くりやま みすたに (14pts.)	おがわ (.238)	やえかし (3 pts.)	やすだ (リリーフ・4.00)	打力、投手力、機動力、どれを取っても「これは」と言うものがない。それだけに監督の手腕が問われる。控え戦力を使う時機が大事。"やすだ"のミラクル投法もついている。君は"せきね"を超えるか?
Nチーム	NAMCOSTARS ナムコスターズ		.267	67本	ふあいか (.310)	ぱっく (20本)	ぴの (24pts.)	らりいX (.240)	ぷうか (0 pts.)	ぽすこ (リリーフ・2.40)	おなじみキャラの異色チーム。個性がやたら強い。最低のチーム本塁打、走力0の"ぷうか"、走る閃光"ぴの"、超変化球投手"きやらか"、防御率1位"ぽすこ"…この個性を生かしてがんばれ

上はヘルメットの色
下はユニホームの色

たハイテクのプレイヤーが異様に増え、よってたかって攻略されまくる結果、ゲームの寿命（いやな言葉だ）がどんどん短くなっているというのも事実である。そのため、ゲームの入れ替えが激しくなり、あっという間に消えてなくなってしまうから、それまでに情報を集める人が増え、そのためにファンジンがまた多く流通する、という循環経路をつくっているようである。もっともファンジン団体は悪くない。年を追ってどんどん複雑になっていく現在のビデオゲーム事情では、一般プレイヤーが他の媒体をいっさい利用せずに独力でプレイするなど、理想論でしかない。ややこしいゲームが多いからこそ、せめてゲームマニュアルとなるべきファンジンの流通程度はしかたがないのだろう。（だいたい、今ではゲームについているインストラクションカード程度では何をしたらよいのやらさっぱりわからないことがほとんどなのだから）。ただし、個人的意見であることをお断りして、ここではっきり言っておきたいのは、ファンジンが「同好会誌」という本質から離れ、情報が単一方向化してどんどんジャーナリスティックになってきているということである。「会誌」というのは、会員相互の親睦をはかり、そのうえで各種の情報を会員に伝え、そのリアクションを大事にしていくもののはずで、あるテーマに固執した情報を会員に送りこんで終わりでは、すでに会誌とは一線おいた存在と化しているといわねばなるまい。「会の雑誌だから会誌」ではあまりに悲しい。そういった意味で私は前述の「ビデオゲームをネタにみんなで楽しむ」ファンジンを好ましいと思い、テク本のファンジンはくれぐれも会員を大事にしてほしい、と考えるのである。

ファンタジー【fantasy】图リブル・ラブルの奇跡の１つ。バシシブックによると、「内容があまりに×××なのでお見せできない」となっているので、筆者もそれに従って「星や天使がやってくる」なんて言うのはやめようと思う。



◀いかん、バラしてしまった

ファントム【phantom】キャラ名「phantom」とは「まぼろし」のこと。くしくもその名のとおり、ゼビウス超弩級隠れキャラクターの１つ。犬と同じく、画面に現れることはまずない。どーしても見たけりゃスーパーゼビウスを探すことだ。

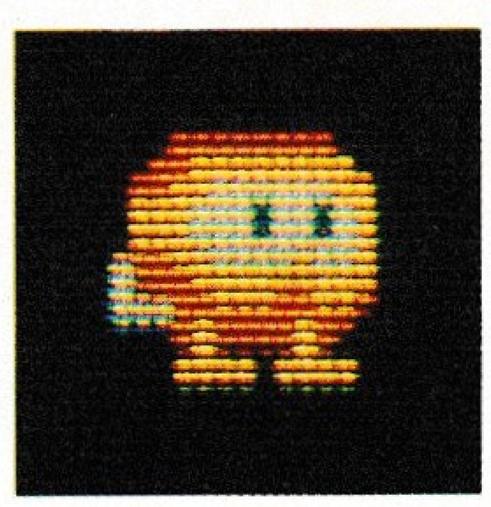
ファンファーレ【fanfare】（仏）图ファンファーレというと必ず「マッピーのボーナスラウンド開始ミュージック」や「ギャラガのチャレステパーフェクトミュージック」を使いたがる、お軽い放送局のなんと多いことか。

フィーチャー【feature】图ゲーム上起こること。「future」と混同してはならない。

フィニーオクティ【finny octy】キャラ名ひれ（fin）のあるオクティ。弾を１発吐く。別にひれがあるからといって、移動しながら攻撃するわけでもない（海底要塞じゃないんだからムダ）し、もちろんスキューバダイビングなんつーかっこいいことをするわけもない。

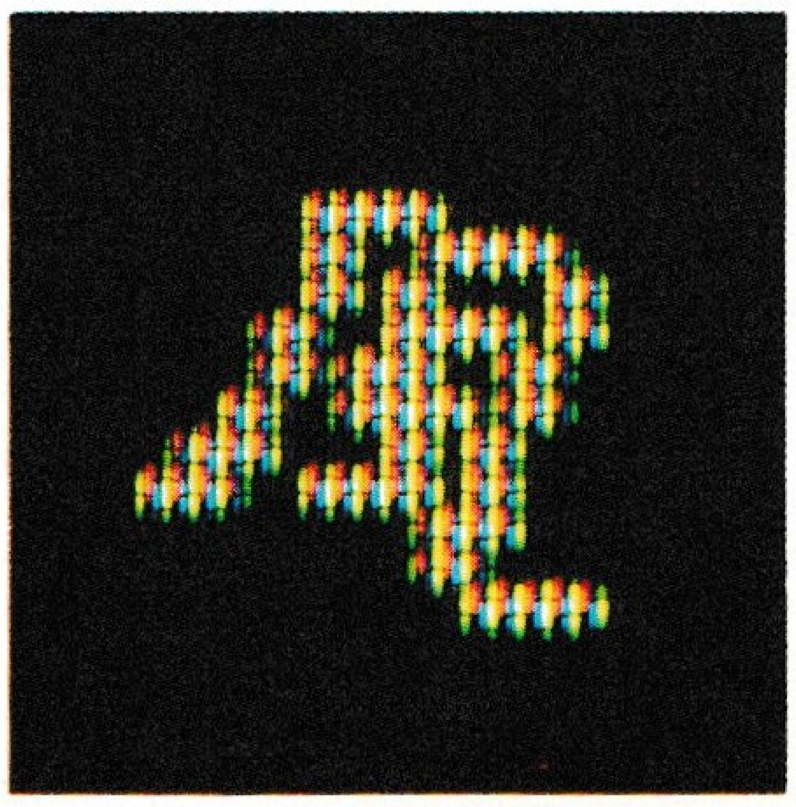
ぷうかキャラ名ファミリースタジアム・ナムコスターズの代打要員。ベース間タイム４"14、走力０の超鈍足野郎。走力０でもまったく走れないわけじゃないし、ま、いーか。

プーカ【pooka】キャラ名もともとは「プーカァ」であったが「プーカ」としたほうが歯切れがよいうえ、スペリングにも忠実なのでこう呼ばれている。ディグダグ/Ⅱで、ぴょんぴょんと飛びはね

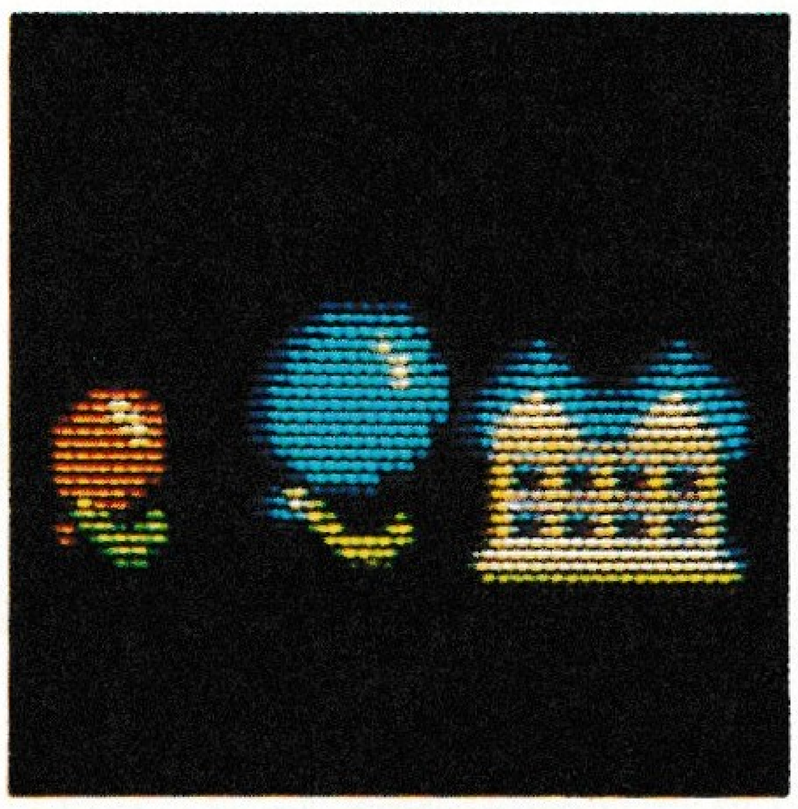


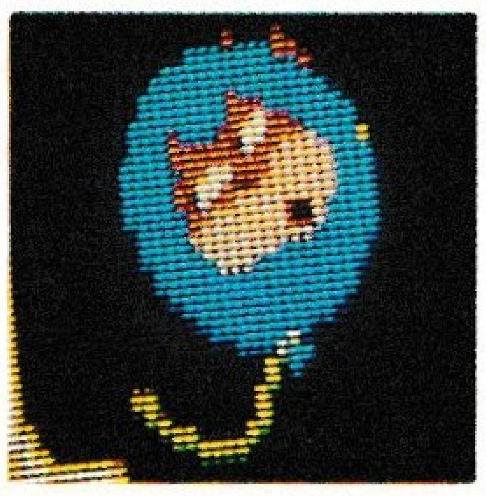
ている赤いモンスター。ディグダグとのX座標差とY座標差のうち大きいほうを少なくするような道を進む。同じところを1往復半すると、このままではディグダグには近付けないとみなして、目変化となって接近する。飽きのこないデザインが人気で、プーカをパンクさせたり、岩で潰したりすることに抵抗を覚える……という人すらいるほどである。

ふうじん【風神】[キャラ名]源平討魔伝の敵キャラ。空を飛び、「風」を吹きつけて攻撃してくる。四角い目にひょっとこのような口がプレイヤーの笑いを誘う。

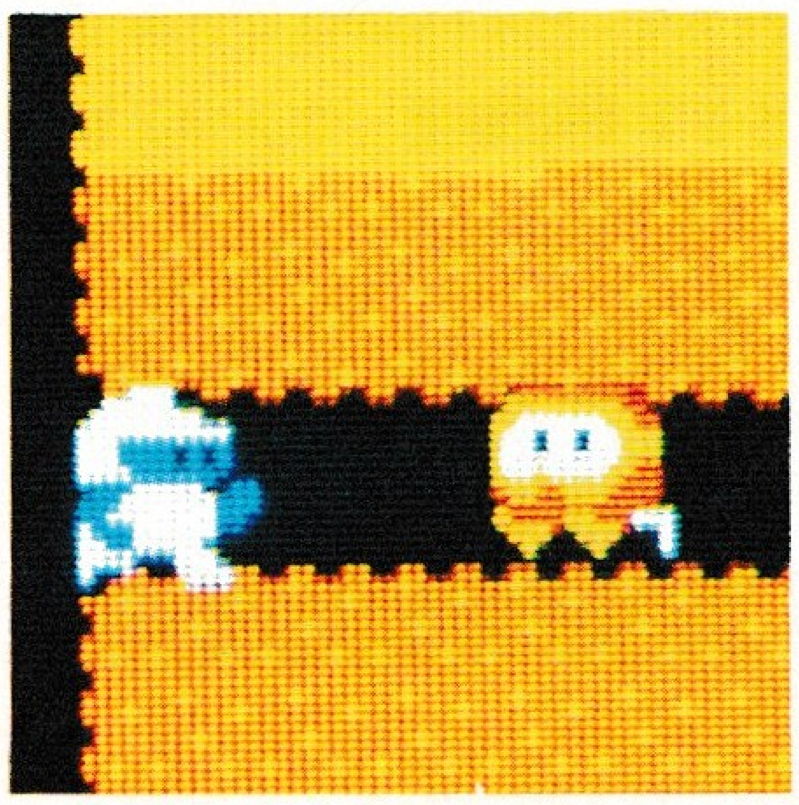
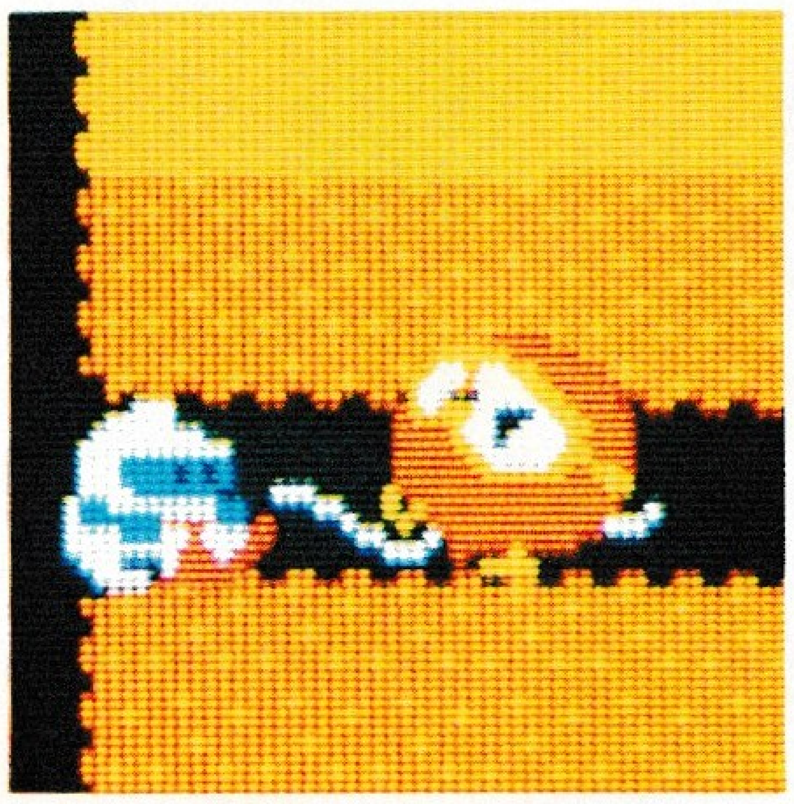
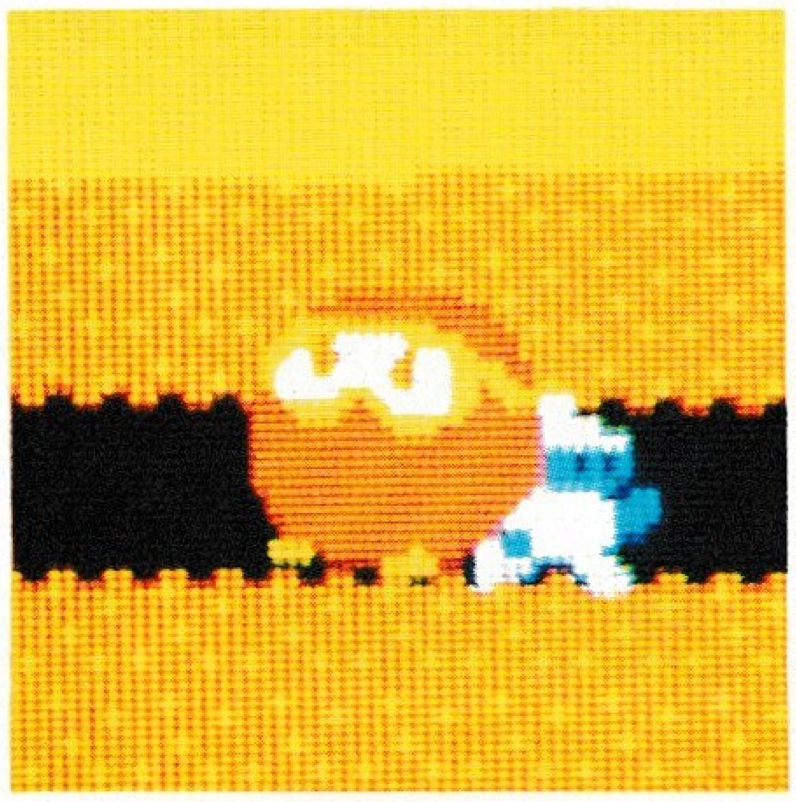
ふうせん【風船】[キャラ名]①マッピーのラウンド表示キャラクター。「1」と「5」があり、「10」を表す「お家」と合わせてローマ数字風の表記をする。②マッピー系のゲームのボーナスラウンドのターゲット。ノーマルの赤風船と、高得点のニャームコ風船がある。





フーセン【風船】[キャラ名]トイポップのキャラクター。飛び道具は持っていないが、フーセンは空中を浮遊しているため、フィールド上の障害物はおろか、フィールド自体をも飛び越えられる。倒せる武器は画びょう。

ふうせんぬき【風船抜き】[テク名]モンスターを刺してふくらまし、その後ろを通過する、というディグダグの基本技。

ふうぜんのともしび【風前のともしび】[声]源平討魔伝の、安駄婆の台詞。景清の命のろうそくが残り1本になったときにこう言う。この台詞が言われるときはたいていゲーム展開も白熱しており、BGMも効果音もガシガシに鳴らされているので、なんといっているのかよくわからないことも多い。

●道を進んでいくと、道の真ん中に琵琶法師が座っているのが目に入った。妙な光景ではあるが、特に危険はないだろう。さらに前へ進んだ。《「なむあみだぶつ」へ》

フェイク【fake】キャラ名→メテオマイン

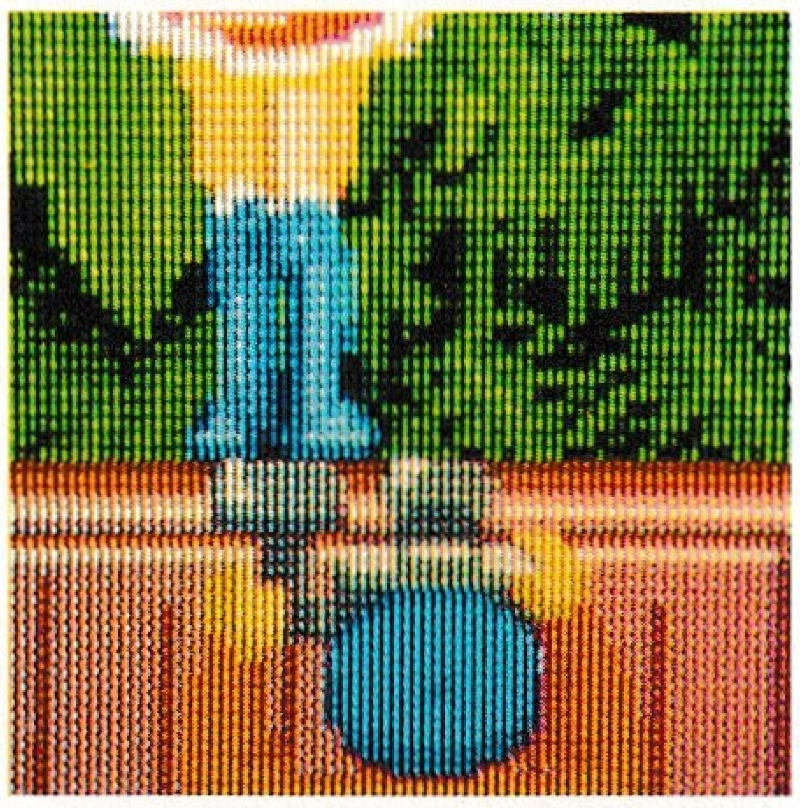
フェイントひかり【――光り】【feint ――】現象名リブル・ラブルのバシシの魔力は、そのライン上にも及ぶ。よって広くバシシした際、よけいにのびているラインのすぐ下に宝箱があると、画面がチカチカと光る。当然プレイヤーは「直接囲んだ部分」のどこかに宝箱があると思うわけだが、じつはそこにはなくて、少し離れた、ラインの乗っかっていた場所にあるのである。これをフェイント光りという。バシシした部分が小さいとラインバシシとなる。



ふえーん、もうだめぇ台ワンダーモモの、モモの台詞。バイタリティがなくなったとき、こう言う。これが出ると幕が降り、ゲームオーバーとなる。



フォーカスこぞう【――小僧】【focus――】キャラ名モモのお色気写真を撮ることに命をかけるアクションカメラ少年。撮った写真は、ⅰ土、日曜日に、竹下通りあたりで売りに出されるⅱフォーカス小僧自身のなぐさみ者になる、のいずれかのルートをたどる。こいつに狙われると、モモは恥ずかしさで身動きができなくなる。



フォーカスチャンス！【Focus chance！】台フォーカス小僧はこう叫びながら「バシャ」とシャッターを切る。もともと礼儀なんぞは知らない連中だから、おかまいなしでストロボもたく。

フォーク【fork】キャラ名トイポップのアイテム。画面上のすべての敵が、少しの間バームクーヘンに変わる。時間がたつと、このバームクーヘンは消える。

フォークダンス【folk dance】現象名→盆踊り

フォートレス【fortress】キャラ名要塞。グロブダーに登場する。4方向に同時にでかい弾を撃てるロータリークロスキャノンと別に、高速ホーミング弾を撃てる多機能キャノンを持つ。

フォーミュラエックス【Formula-X】エレ名1973年登場の迫真のドライブシミュレーション

ふうぜ―フォー

ふ

ゲーム。スクリーンの前にF-1マシンがねそべっており、プレイヤーはこの中に乗ってゲームを行う。プロレーサー黒沢元治氏も絶賛したとか。上級者向けに、クラッチペダルまで装備していた。この頃から1ゲーム100円になる。ゲーム終了後の「ざんざかざーん（ざかざんざん）ざんざかざーん（ざかざんざん）ざんざかざーんざんざかざーんざかざかざかざかざんざんざーん」のミュージックは、時を超えて干支(えと)がひとまわりした今も耳に残っている。

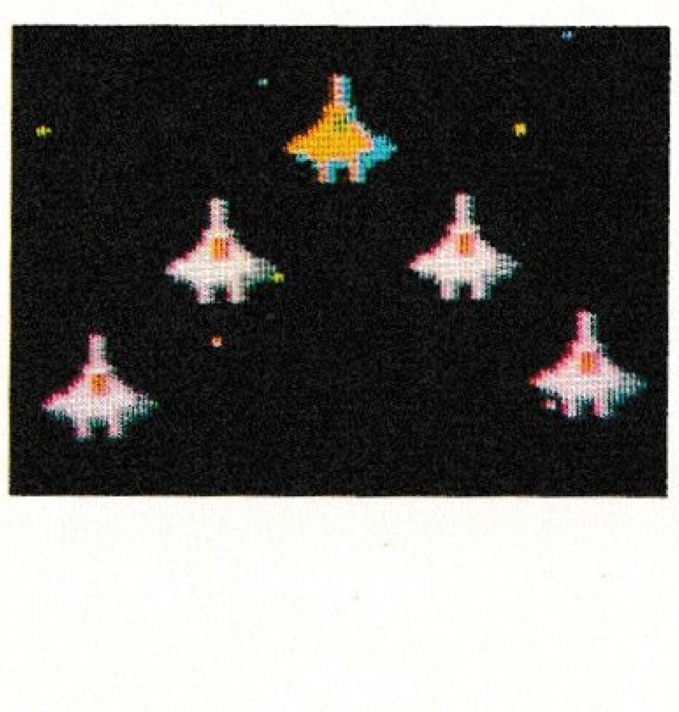


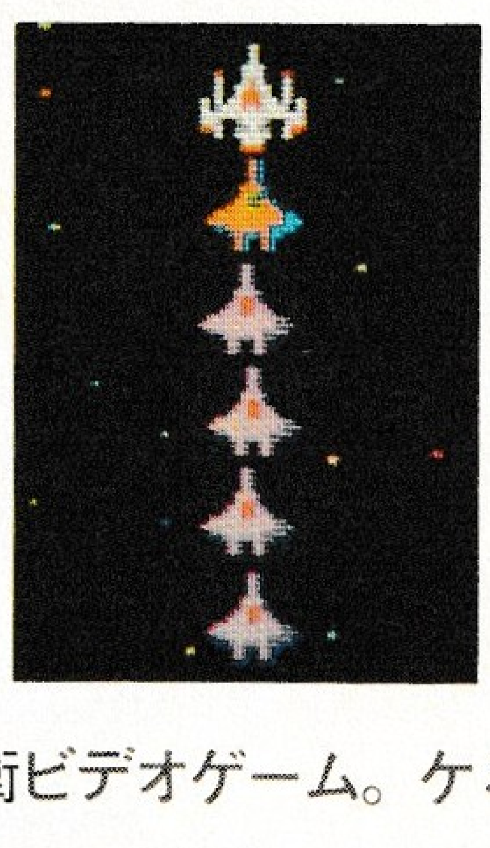
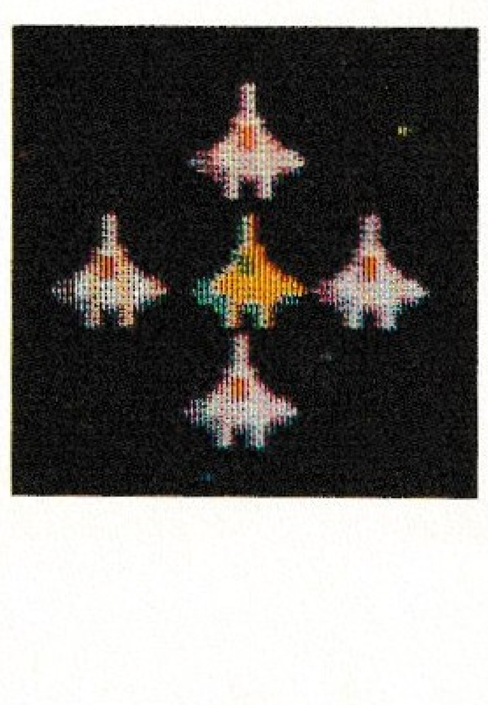
フォーミュラワン【Formula-1：F-1】[エレ名]1976年登場のレーシングシミュレーションゲーム。スクリーンに映し出される、あの現実感を超越した車のリアリティと爆発時の過激なデモンストレーションは今でも覚えている人が多いと思う。このゲーム、世界の3大ショーといわれたAMOA（シカゴ）、ATE（ロンドン）、JAA（東京）にも出展、欧米諸国にもナムコの名を広めた。この後継機がフォーミュラ1・マッハ【F-1 Mach】。



フォーメーション【formation】[名]①組織・編隊のこと。②フォゾンにおいて、ケミックのつくるべき最終完成図。つねに画面中央に描かれる。③サンダーセプターに登場するフリゲート。4機程度のフォーメーションを組んで飛んでくる。攻撃はしない。A、Bの2タイプがあるが、形状以外でとくに大きな差異はない。Ⅱのシンプレトン、グリーンホーンもこれに同じ。

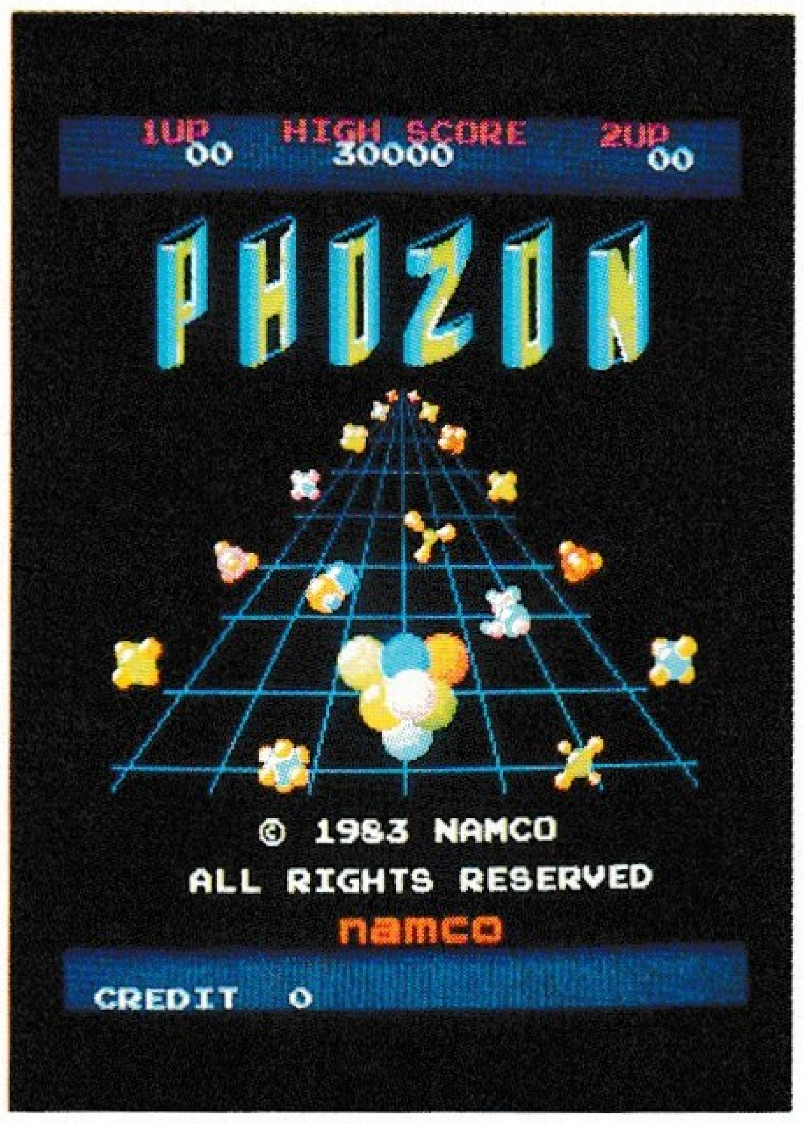
——アタック【—— attack】[名]宇宙海賊ボスコニアンの5機編隊攻撃。「Battle Stations.」（→バトルステーションズ）のボイスと同時に基地を発進する。ミサイル1タイプにつき4種類のパターンがあり、計12パターンのバリエーションがある。司令機（下図）が撃破されると散りぢりになって逃げていくが、全機撃墜するとボーナスポイント。



フォゾン【Phozon】[ビデオ名]1982年に登場した前衛ビデオゲーム。ケミックを操作してモレックを結合し、フォーメーションを完成させる。美しいゲームではあったが、不人気に終わる。なお、

「phozon」という名は「photon」（光子）をもじったものである。



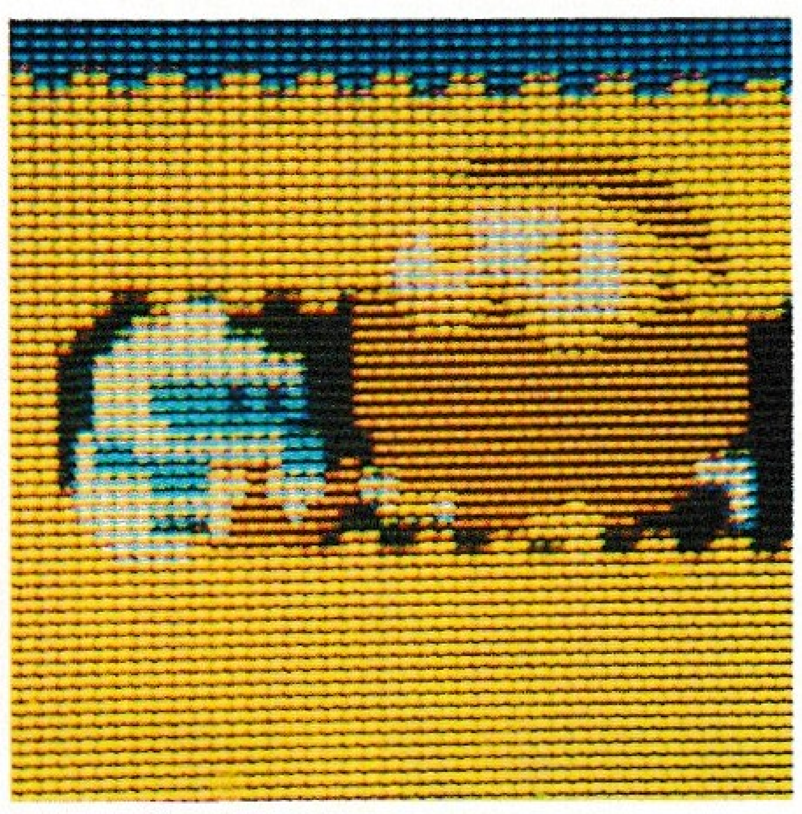


ふきあげごめん【吹上御面】図スカイキッドデラックスにはミッションＸ１というのがあって、ひたすら雪が降っている中を出撃しなければならない。目の前を雪がちらちらしていると、敵の弾も見落としやすく、プレイヤーの緊張も極度に高まる。いつまでも同じパターンの雪が降り続けるというのはそれ自身かなり不気味だが、それ以上にすごいのは、ときどき雪が下から吹き上げてくることである。

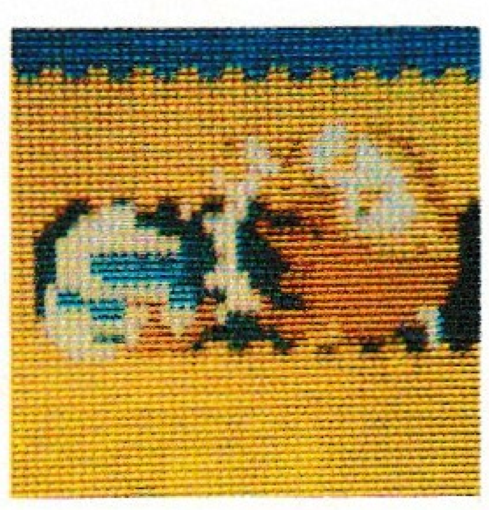
ぶきみくん【不気味君】人名ナムコ内に棲息する、と噂されている、詳細不明の謎の人種。別に容貌が不気味だとかではなく、不気味なキャラクターが大好きで、ひまさえあれば不気味しているらしい。また一説によるとこの不気味君、少なくとも３人は存在し「かわいいキャラクターの時代は終わった。これからは不気味が主流だ」と主張しているとも聞く。真偽のほどははっきりしないが、最近のナムコ・キャラクターのサイケさかげんを考えると、まんざらうそっぱちとも言い切れなさそうである。

ふく【服】キャラ名トイポップのキャラクター。ボックスの中に入っている。服のある面は決まっているので、むやみに探しても意味はない。服を着ていないときにこの上を通ると服を着て、もう１回敵の攻撃に耐えられるようになる。最近の巷ではどうなのか知らないが、少なくともピノには女装趣味はない。頼むからこれだけはやめてほしい。アチャの男装はまだ許せるけど（どーせできないっつーの）。

ブクブク図ディグダグのポンプボタンを押し、モンスターが２度ふくらんだら離す。このときのモンスターの状態がブクブク。これが臨界点で、これ以上ボタンを押すとモンスターは破裂する。



プクプクボンテク名ディグダグがモンスターをポンプで破裂させること。（チクと刺し→プッと刺し→ブクブク→この欄の順に写真を見るとよい）。



ふじスピードウェイ【富士——】【Fuji Speedway】名1976年に、日本ではじめてF-1グランプリが開催されたときの舞台。2kmのストレート。30Rのヘアピン、30°のバンクを持つ。ポールポジションに登場するサーキットがこれ。



◀本物の富士スピードウェイは今年ここにシケインができました。富士山も見えます

——ターンテーブルげんしょう【——現象】現象名「富士スピードウェイ」ってくらいだから、富士山も見られる。だいたい、第1コーナーからヘアピンにさしかかるまでに2度出てくる。……ってことは方向的には直線コースのだいたい右に富士山はあることになる。これについてはポールポジションを開発された方も「富士山も正しい方向にプログラムされています」と言っている。ところが、グランプリを2周する頃、直線を走る車内から見ると、なんと正面にあの富士山が見られるのである。いつのまにか、サーキットが90°回転しているため、これを「富士スピードウェイターンテーブル現象」という。



◀上の写真と見比べてみよう

ふたりどうじプレイ【2人同時——】【——play】名2人のプレイヤーが、同一の画面を見ながら同時にプレイできるシステム。つい最近のものだろうと思われがちだが、何のことはない、アタリの「ポン」だって2人同時プレイをとっていた。2人以上の同時プレイでは、同じくアタリの「カドラ・ポン」「ウォーロード」「ガントレット」の4人が最多であろうと思われる。この「ポン」の例を見るまでもなく、そもそも2人同時プレイというのは、プレイヤー同士が画面を介して戦いあうのが主要なコンセプトだったが、その後「スカイキッド」や「トイポップ」などのように、主眼が「甘えたもたれ合い」に移行してきているのは残念なことである。

ふっかつのマイカー【復活の——】【——mycar】現象名意外によく知られている現象。ニューラリーXのチャレンジングステージで、燃料切れでレッドカーが走り始めたときにラッキーチェックポイントをとると、停止寸前のマイカーは元どおりに、走りだしたレッドカーは再び停止する。

ブック【book】名

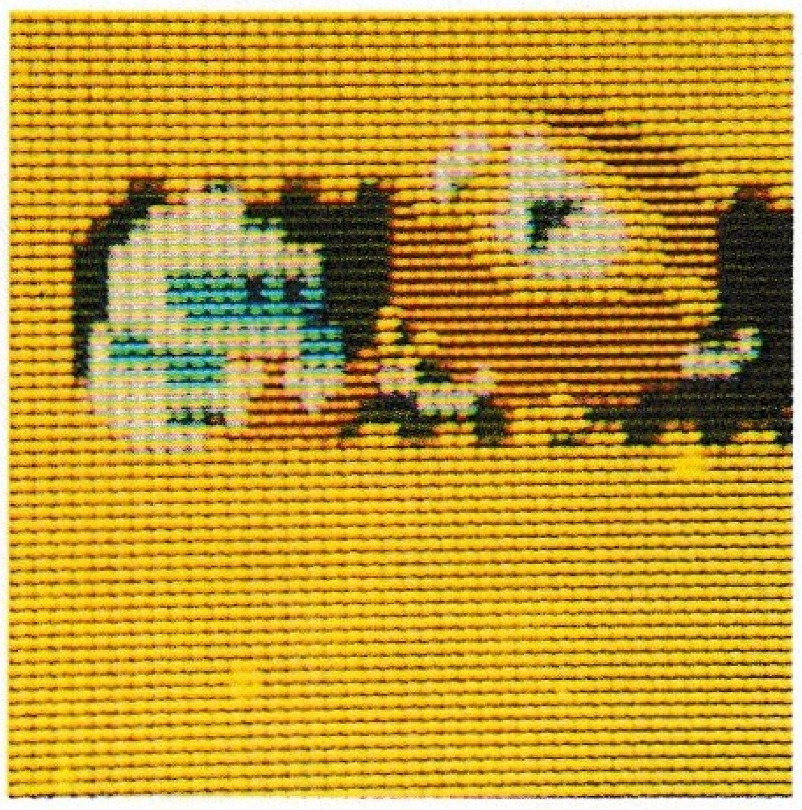
——オブキーディテクト【——of key detect】キャラ名カギを見つける（ディテクトする）本。ドルアーガの塔、34階にある。これをとらないと、その上のフロアで、カギがどこにあるかわからなくなる。茶色。

————ゲートディテクト【——gate detect】キャラ名扉を見つける本。同じく28階にある。銀色。

————ライト【——light】キャラ名明かりがわりとなる本。同じく19階にある。これをとらないと次から22階までの3階分、まっ暗闇の人生劇場になってしまう。バイブルまでのつなぎとなるキャラクター。

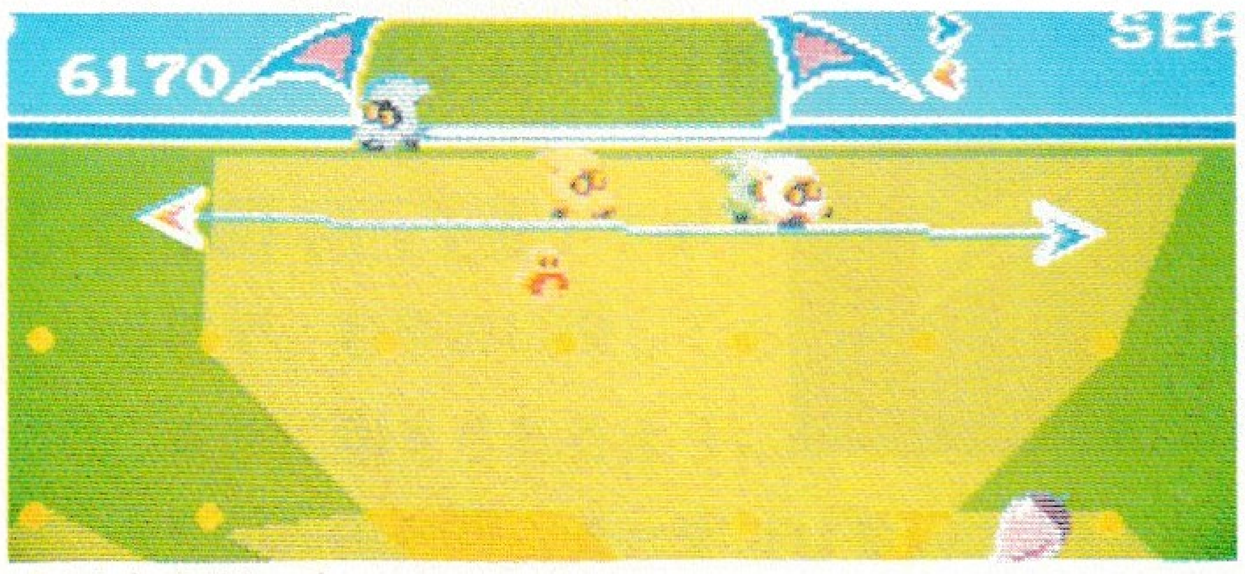
プッシュ【push】［テク名］小錦の得意技。初土俵ではこれで上位陣をばったばったと倒し、小錦、初土俵で優勝か？と思ったらなぜか多賀竜が……あれ？えーと、プッシュとはポールポジション/Ⅱのテクの１つで、低相対速度で前の車にぶつかると、その車がびっくりして少し急いで走り出す、というもの。

プッとさし【——と刺し】［テク名］ディグダグのポンプボタンを押し、モンスターがプッとふくらんだら離す。この動作とそのときのモンスターの状態を「プッと刺し」という。



ぶっとび【ぶっ飛び】

——ホブリン【——hoblin】［現象名］リブル・ラブルで、ホブリンをラインを使って壁に押しつけたり、ラインではさんだりすると、動きのとれなくなったホブリンは突然チャイニーズホブリンになって、画面上部の自分の巣にまっさかさまになって帰っていく。これを「ぶっ飛びホブリン」という。また、ホブリンがチャイニーズホブリンになると、ラブルを追う性格のチャイニーズホブリンは自発的にどんどん狭くなっているほうへと進み、ついには動けなくなってその場で２、３度「屈伸運動」をした後、同様にぶっ飛びホブリンとなる。これを「オートマチックぶっ飛びホブリン」という。



▲はさんじゃれ



▲こら、やめんか



◀あれ〜

ブドウ【葡萄】［キャラ名］ディグダグⅡ・ラウンド８、９のベジタブルターゲット。3,000 pts.

ふとらせておく［動カ五］ブクブクの状態からモンスターがしぼんだら、ボタンをまた押してふくらませるという動作を繰り返し、つねにモンスターをふくらんだ状態にしておくこと。モンスターを集めるときなどに使う。

ふね【船】［キャラ名］パックランドに登場する。取ると道がのびる(？)。

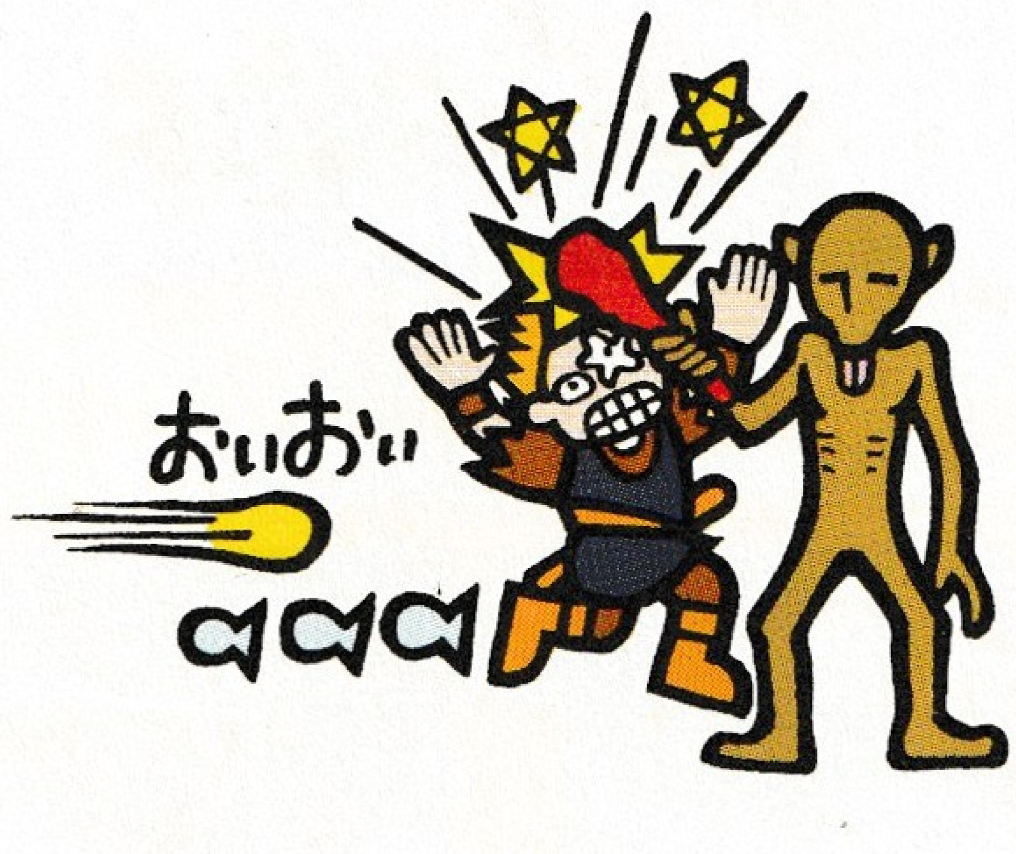
ブライダル【bridal】［名］奇跡の１つ。突然「ざざざざーん　ざざざざーん　ざざざざんざざざざんざざざざんざざざざんざざざざざんざざざざーんざ〜〜んざ〜〜んざ〜〜んざーんざざざん　ざんざん　ざざざざざざざーんざ〜〜んざ〜〜んざ〜〜んざーんざざざんんざざざざんざざざざーんざーんざざんざんざんざんざーんざざざんざんざざん　ざーんざーんざざんざんざんざんざーんざざざん



ざん ざーんざん
ざんざざーんざん」と結婚式につきもののあれが鳴りわたり、画面上に新郎新婦が3組現れる。

ブライトクリスタル【bright crystal】キャラ名 リブル・ラブルの宝箱の中身。明るい水晶(サファイヤのようにも見えるが)。40,000pts.

フライング【flying】名 通行手形をやっていて、つい武器より前に出てしまってやられること。



フライングディスク【Flying Disk】名・キャラ名 カイの扱う attack の呪文。円盤を投げる。ファイヤーボールより強力で、バットも倒せる。シンボルは「銀色の円盤」。

フライングニードロップ【flying knee drop】テク名 マッピーのテクの1つ。「床の端にいる敵がトランポリンに飛びこんでくるのを見越したマッピーが、敵が飛んでくる前に床に着地してしまい、敵と接触して死ぬ」という哀れな技。

ブラグザ【bragza】キャラ名 アンドアジェネシスの非常用ブースター。機能が完全停止したとき、中央より離脱する。

ブラグザカート【brag zakato】キャラ名 改良型ザカート。消滅時に5発の弾を扇状に発射する点が強化されている。中央の「赤ラベル」が区別の決め手。ゼビウス軍ご自慢（=「brag」）の兵器。

ブラグスパリオ【brag spario】キャラ名 ガルザカート（→ガル）より発射される4発のホーミング弾。ソルバルウが停止していると、必ずそこを直撃する。ふつうのスパリオよりいくぶん速い。

ブラスター【blaster】キャラ名 ①ソルバルウの持つ、空対地兵器。単発。ブラスターの照準は地上破壊物スキャナーにもなる。②サンダーセプターの通常兵器。連射可能で弾数制限がない。よくこの弾のことを「ザッパー」と呼ぶことがあるが、これは誤り。(ゼビウスの影響ですかね)。

――ヘッド【―― head】キャラ名 銀河連合の温存していた6種類の必殺兵器だが、あっさりギャプラスに奪われてしまう。現在大流行のスペースファイターのパワーアップの魁(さきがけ)といえる。

ブラストオフ！【Blast off！】声「発進！」てな意味。ボスコニアンで聴けるボイス。

ブラック【black】

――スライム【―― slime】キャラ名 ドルアーガの塔・イシターの復活に登場する。グリーンスライムと同様、スペルは出さないが、これよりはやや活性化している。滞っている時間が短く、卑屈にひょこひょこと移動する。

――ドラゴン【―― dragon】キャラ名 ドルアーガの塔に登場する黒色の竜。

――ナイト【―― knight】キャラ名 暗闇より生まれた暗黒の騎士。赤い剣を持っている。6階ではじめて登場するが、この段階ではギルより強いので、むきになって勝負を挑むとやられることが多い。その後、ドルアーガ崩壊にともなって目赤と目青と目黄の3種に分化した。しかし本当はこれだけではなく、目の白いのと黒いのもおり、5体合わせて「江戸五色不動」となるはずであった（ウソ)。

ブラックホーク【Black Hawk】図 スカイキッドのキャラクターで、メカズキンの大将。これが描かれた看板はあちこちで見かけるが、実物はどこにいるのだろう？

ブラヌラ キャラ名 バラデュークのオクティの第1幼生、つまり子供。一口でいえば、空飛ぶコンデンサ。攻撃はしてこない。

フラワー【flower】[名]リブル・ラブルの最初の奇跡。画面中が花だらけになる。

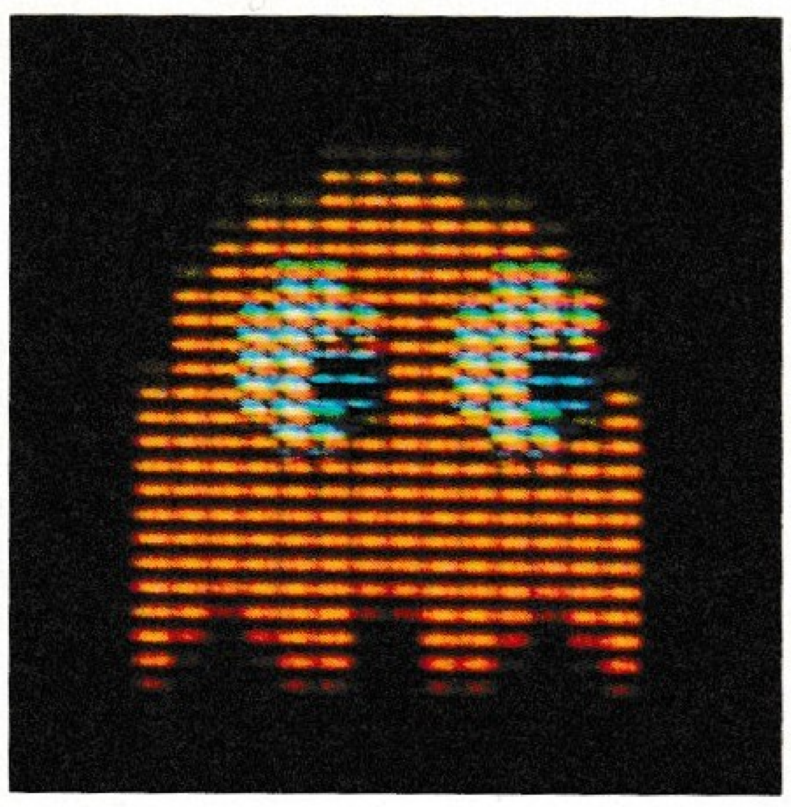


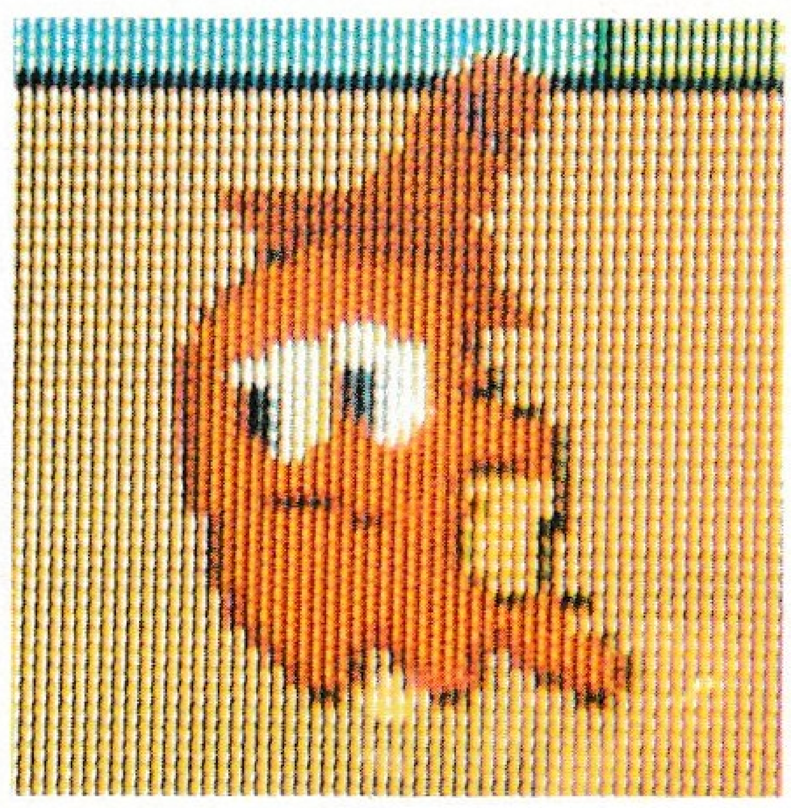
フリフリにげ【──逃げ】[テク名]リブル・ラブルのラインにキラーがのっかったとき、片方をぶんぶんと振るとふりきれる。この逃げ方を「フリフリ逃げ」という。





ブリンキー【Brinky】[キャラ名]パックランドに登場する。アカベイに等しいが、はっきり言って弱い。グズタに下剋上されたせいで卑屈になったのか？


▶事件前


◀事件後

ブルー【blue】

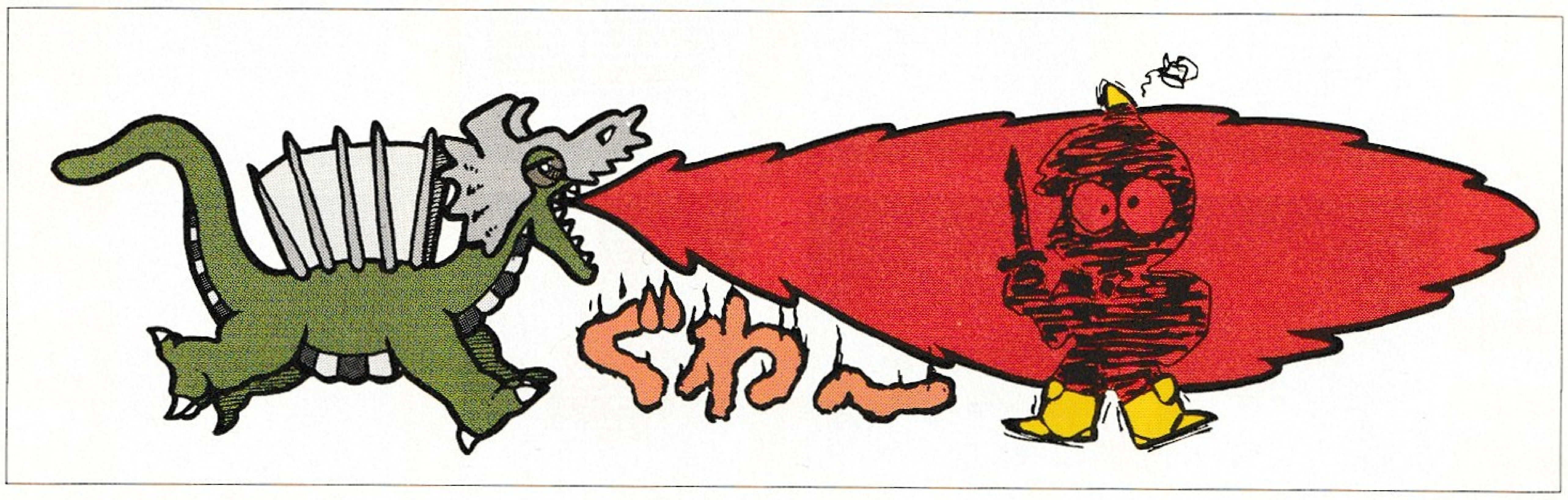
──ウォーム【blue worm】[キャラ名]バラデュークのモンスター。グレートオクティの一種。和訳すると「青虫」。画面右より左へゆっくり移動しながら、４つの目から弾を出す。この目を全部つぶすと、「ぐぁーっ」と叫んで消えていく。

──クリスタルロッド【── crystal rod】[キャラ名]①空の神アヌが天上界においた女神イシターの青水晶の杖。これが光輝くことでギルやカイのいた王国は愛と平和に満ちていたが、そこへ帝国が攻め入り、塔を建てたため、王国はその陰となり（日照権の侵害じゃ）、光が届かなくなって、世相はすさんでいく。そのうちに悪魔ドルアーガが復活し、ブルークリスタルロッドを盗み出して塔に隠し、たてこもる。よってギルは、これを見つけ出して天上界に戻さねばならない。だからここでブルークリスタルロッドは○×階にある、といってしまうのもどうかと思うので伏せておく。②【B-】[名]カイの扱う special の呪文。トレジャーボックスをとるときなどに用いる。困ったときにはまず使ってみるといい。シンボルは「手に持ったブルークリスタルロッド」。この呪文は使いたい放題。

──スライム【── slime】[キャラ名]ドルアーガの塔では、ドルイドと同じく、壁を壊すスペルを使うスライム。イシターの復活ではメイジと同じ呪文を使う。きっと、もう壊せる壁がなくなったのに違いない。

──ナイト【── knight】[キャラ名]青い騎士。弱い。弱い奴は何が起こっても弱い。「キャプテン」の名がついてもやっぱり弱い。なんでこんなやつが「ブルー」なんだ。

――ネックレス【―― necklace】[キャラ名]ドルアーガの塔、46階で手に入る。ドラゴンの吐く炎から身を守ってくれる。曲玉の首飾りみたいなもの。



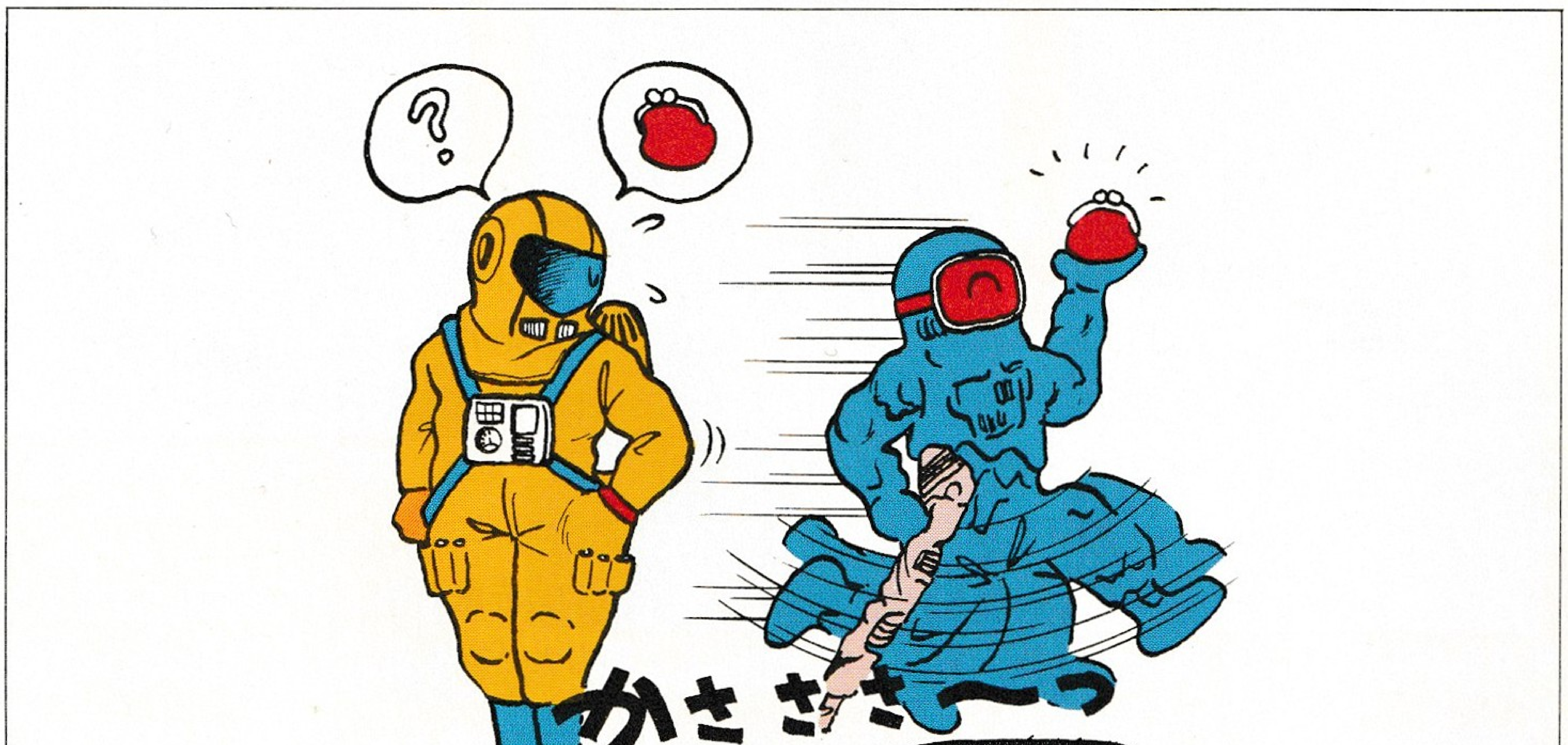
――フレーム【―― flame】[キャラ名]青い炎。→パーマネントキャンドル

――マックス【Blue Max】→マックス②

――リング【―― ring】[キャラ名]同じく、54階で手に入る。ウィル・オー・ウィスプから身を守ってくれる。

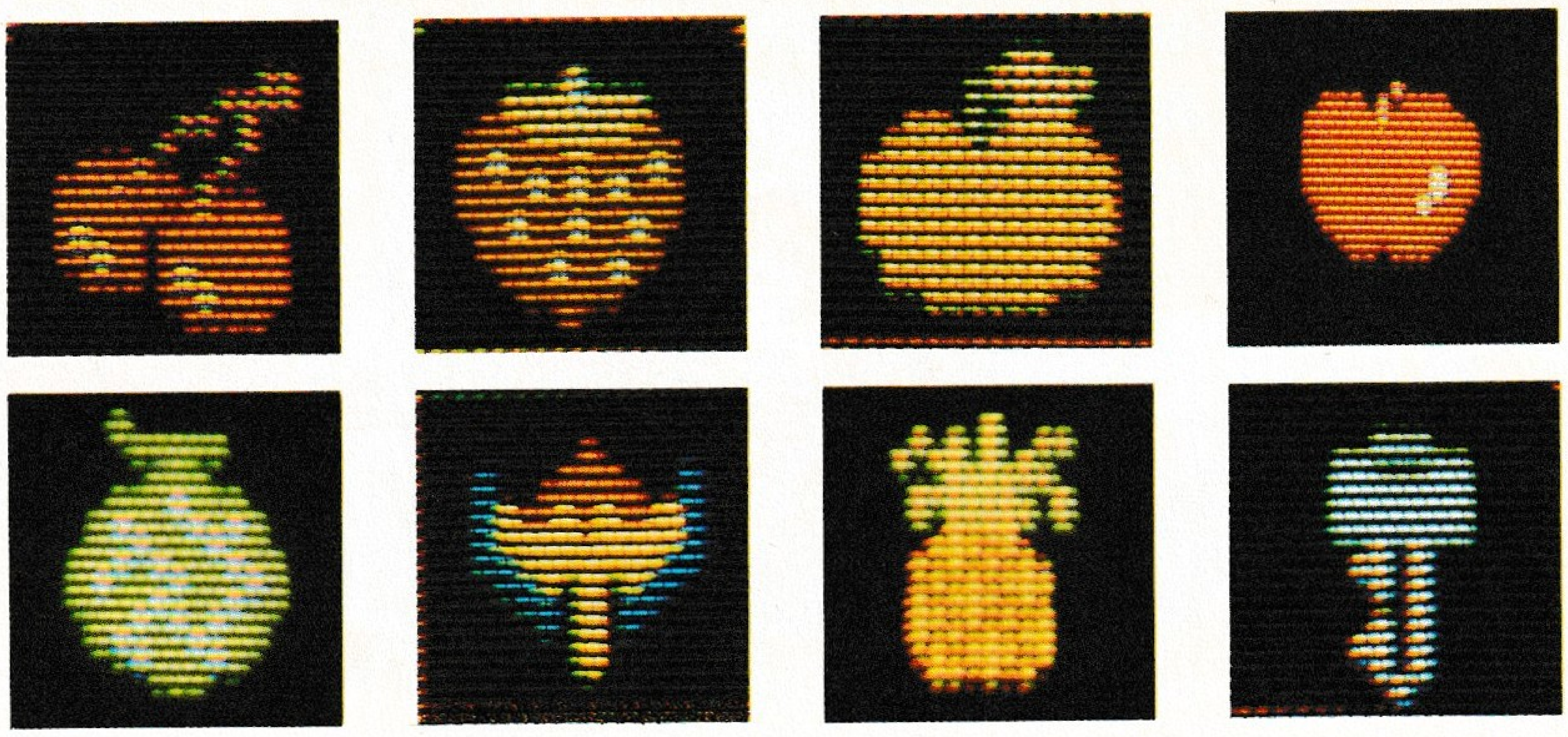
ブルーア[名]ボスコニアンにおけるミサイルのタイプの1つ。同様にアイヒ型、エッドール型がある。

ブルースナイパー【blue sniper】[キャラ名]バラデュークのモンスター。オクティに捕まって洗脳され、敵方の兵となった人間。ファイターと同じような波動銃を持っているため、かなり激しい弾の撃ち合いになる。ただ一言いわせてもらえば、ブルースナイパーが銃を乱射するさまは、一撃必中のスナイパー（狙撃者――「狙撃」てぇのは「狙い撃つ」から狙撃っつうんでい）のイメージとはほど遠い。とすると、なぜこんな名がついているんだろう？ ええと、sniper, sniper, と…「《俗》空き巣、万引き、スリ、もく拾い」……バラデューク要塞の中には民家はないから空き巣はいないだろうし、店もないから万引きもない、煙草を吸うモンスターの話など聞いたこともないから、きっとブルースナイパーはスリに違いない。そうか、どうりで触れてもミスにならないわけだ。みなさん、あいつには気をつけましょうね。きっと、あなたも気付いてない何かを取られているはずです。



ブルースパーク【blue spark】[キャラ名]バラデュークのご先祖キャラクター。一定時間以上、同一フロアにとどまっていたり、出口が開いたのに脱出しなかったりすると出現し、縦横に動き回りながらファイターを追いかける。攻撃してやっつけることはできるが、手間のかかるわりに得るものがない（0pts.）。

フルーツターゲット【fruits target】[キャラ名]ボーナスターゲット。パックマンがドットを70個、140個食べたとき、モンスターの巣の後ろに登場する。さくらんぼの100pts. からカギ（カギがフルーツか？との声もある）の5,000pts. まで8種類。



フルオートれんしゃ【——連射】【full-auto——】名発射ボタンを押しっぱなしにしていると弾が撃ちっぱなしになるシステム。しかし、一般的には自分の力で連射したほうが効果的である

フルスクラッチモデル【full scratch model】名ゼビメカの模型。これがまたじつによくできていて、ガルデロータとタルケンは赤いゼビランプが明滅するという代物。いっとき「ゼビウス、ついにゼビプラ（ガンプラ《ガンダムのプラモデル》と同様）化か？」と騒がれた。

フルフェイス【Fullface】エレ名エレメカ。1974年登場。「電気福笑い」あるいは「人体ビンゴ」といった感じのゲームで、外観はコロレット、ビンゴレットと同一。ボタンを押してランプを止め、「バカボンパパ」の姿を完成させていく。頭、顔、胴体の３つが揃うとOKで、景品が出てくる。筐体上部の「ウナギイヌ」と、「世界でもっとも偉大なゲームなのだ!!」がポイント。

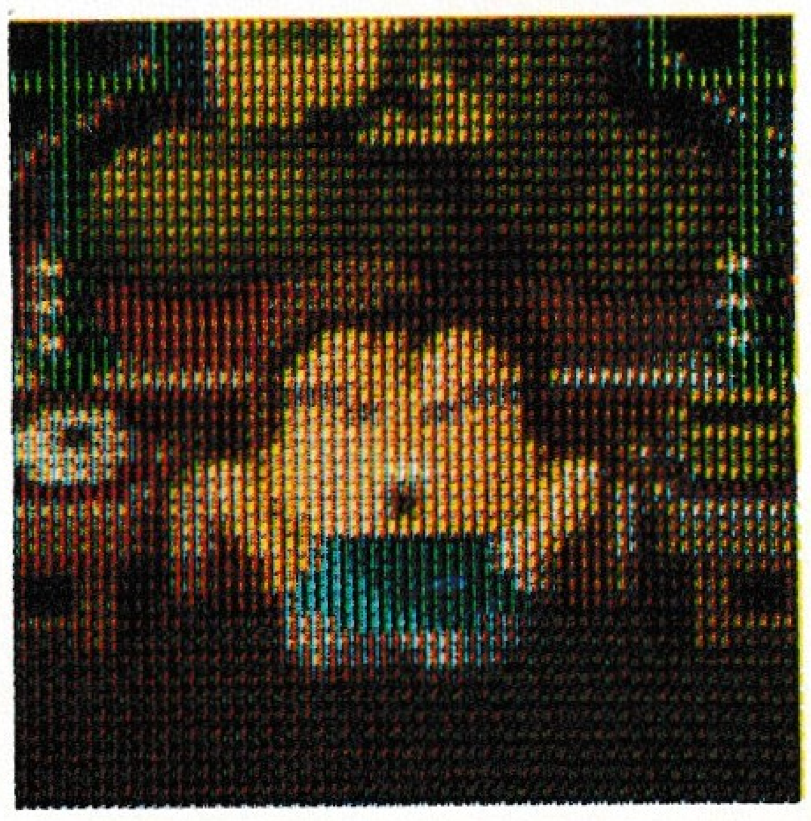


◀ややや、
また現れ
ましたね、
この筐体。

ブレイクアウト【Break Out】ビデオ名その昔、ナムコが輸入販売したアタリのゲーム。デッドコピーが横行し、「ブロック崩し」といったほうが世間的に通りがよいほど。

ブレイクダンス【breakdance】現象名源平討魔伝において剣ボタンを押している間は、景清は向きを変えない。だからボタンを押したまま、景清の向きと反対方向にレバーを倒すと……はい、後ろ向きに歩き出したねぇ。だから「ブレイクダンス」なんです。（なに、ネーミングが安易だと？悪かったな。景清がヘッドスピンでもやると思ったのか、愚か者め）。

プレイヤー【prayer】名ゲームをする人（player）ではない。赤鬼をやっつけるため、ひたすら祈るたろすけのこと。ちなみに、「prayer」を［préiə］と読むと「祈る人」だが、［prέə］だと「祈り」になってしまうので注意されたい。



プレイヤー【player】名ゲームを行う人。

——キャラクター【——character】[名]プレイヤーの操作するビデオゲーム上のキャラクター。砲台、ガンマン、ギャラクシップ、ディグダグ、ソルバルウ、マッピー、ケミック、マイカー、パックマン、クロービス、ランナー……みーんなプレイヤーキャラクター。

ブレーキングドリフト【braking drift】[テク名]レーシングテクの１つ。ブレーキングで後輪をロック、スライドさせ、いっきに車向を変える。無意識のうちにポールポジションでこれを使っている人も多いはず。

ブレーンストーミング【brainstorming】[名]創造的集団思考法。グループの各人が、拘束されることなく自由にアイデアを出していき、各人の連鎖的発想を促進していく。途中で人の発言を否定、批判して連鎖思考を中断してはならない。出席者の顔ぶれによっては素晴らしい成果をあげるが、なかに１人ギャグマンがまざると、一転ギャグ大会となり、頭の中は「脳みそ嵐（brain storm）」と化してしまう。

プレス【Press】[名]カイの扱う attack の呪文。下等なモンスターを押しつぶして倒す。シンボルは「おもり」。

プレゼント【present】[キャラ名]スーパーパックマン・ラウンド16、32……のターゲット。160pts.

プレミアム【premium】[キャラ名]サンダーセプターⅡのキャラクター。モノリスの陰から飛び出してきたり、ジェミニが分裂してプレミアムになったりする。上下に揺れながら飛び去っていく。

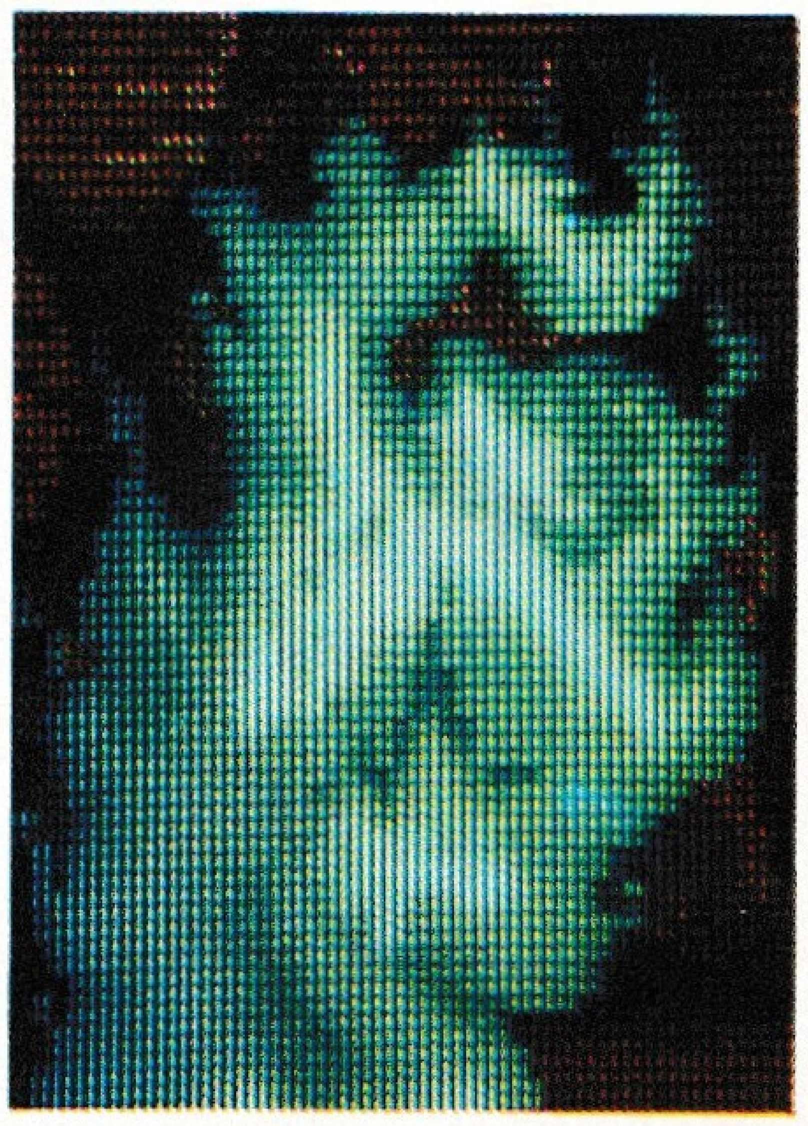
フロア【floor】[名]①「階」を意味する。ドルアーガの塔における画面数の概念。②バラデュークにおける画面数の概念。このゲームでは、ほかに補助単位として「ステージ」を用いており、６フロアが１ステージに等しい。

ブローガ【bloga】[キャラ名]謎のせむし男。ローリングサンダーのキャラクターで、通路をのそのそと歩きまわり、距離がつまると妙に長い手を振り上げて飛びかかってくる。弾１発で倒せ、やられると「ぼむっ」と爆発する。



▲▼▶これがブローガの「生きざま」である。





フローター【floater】[キャラ名]サンダーセプターⅡに登場するフリゲート。空中に浮かんでおり、ときどき弾を１発撃つ。サンダーセプターのデストロイヤー、タレット、同じくⅡのスキャブと性格はまったく同じ。クラスの差だけこっちのほうが低得点なのだから報われない。

ブロードキャスター【broadcaster】[キャラ名]→サイドワインダー

プロゲーマー【progamer】[名]ビデオゲームを行うことで、なにがしかの金銭を受け取っている人種。といっても、プレイ行為そのものが金になる例はかなり稀で、プレイした感想やテクニックを著述し、その文章を出版社に売って収入にしているのがほとんど。その点、プロ雀士と少し似ているかもしれない。しかし、ビデオゲームはアマチュアスポーツだと思うんですがね……。

プログラマー【programmer】[名]ゲームデザイナーの提示する仕様どおりのビデオゲームプログラムを作成する人。プログラマーの作業には、どちらかというと創造的な部分は少ないかもしれない。ゲームデザイナーの望むものを作りあげるためにおどされたり、すかされたりしながらプログラムを組まされる。その点、スタッフ中のスタッフであり、たぶんに職人的要素も持っている。「メモリ量」

という物理的制限、「納期（？）」という精神的制限、「バグ」という獅子身中の虫（？）に耐えぬき、必死の思いでプログラムを作って、それでも売れないことが多いのだから、かなり救われない仕事である。残るはゲームデザイナーとの相性がよいことを祈るしかないが、これすら、仕様変更頻発のわがままデザイナーだった日には、プログラマーは例外なくアナーキストとなり、夜更けの芝浦埠頭で絶叫する、という。

フロッグ【frog】キャラ名サンダーセプターⅡのキャラクター。ゴールの前で分裂しながら飛びはねている。

ブロック【block】キャラ名一連のブロック崩しスタイルのゲームの必須単位。たいてい縦横にいくつか固まって配置されており、ボールが当たると壊れていく。ブレイクアウトでは、これを全部壊すと面クリア。ジービー、ボムビー、キューティQでは、全部壊すと一定のフィーチャーが起こる。

フロッサー【flosser】キャラ名グロブダーのロボットマシン。無慣性イオノクラフトで、スパークショットを持ち、「かさささっ」と動いた後「ぴたっ」と止まってホーミング弾を撃つ、を繰り返す卑屈なキャラクター。

プロテクション【Protection】图カイが扱うprotectの呪文。カイのまわりにバリアを張って敵の攻撃を防ぐ。何度もかけると強力なバリアになる。白いバリアが一番強く、緑→黄→赤となるにつれ弱くなる。プロテクションの呪文21回分を１発でかける、プロテクションラージ【――large】もある。ラージといってもでかいバリアができるわけではないのだ。もっともマジックポイントとの兼ねあいを考えると、ラージでないほうが効率はよい。シンボルはそれぞれ「小さい輪」「大きい輪」。

へ

ヘアピンカーブ【hairpin curve】图U字、もしくはV字の、きついカーブ。ヘアピンの形状をしているためこう呼ばれる。ポールポジション/Ⅱではたいていここに看板がおいてあり、失敗するとぶつかってクラッシュするよう、仕組まれている。

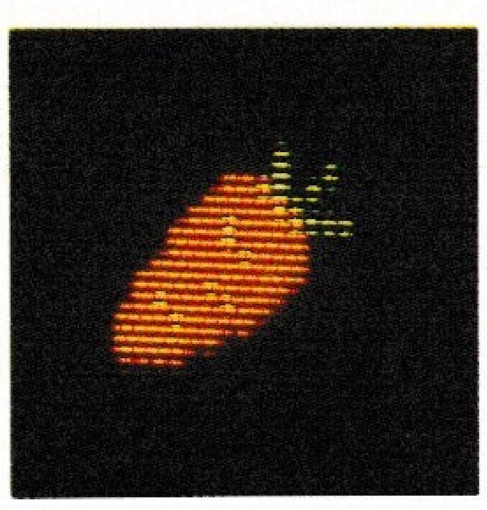
へいあんきょうエイリアン【平安京――】【――alien】キャラ名→鬼姫

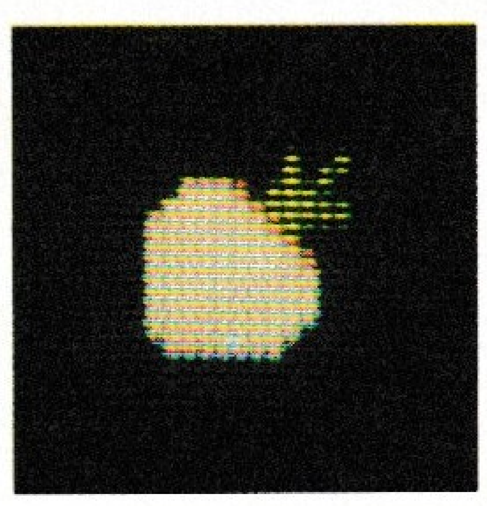
へいたい【兵隊】キャラ名トイポップのキャラクター。ただピノ、アチャを狙ってのろのろと動き回るだけで飛び道具もなく、どんな武器でも倒せる（除く電気）ため、トイポップ界の斬られ役を一手に引き受けている。

ベーターせん【――線】【beta（β）――】キャラ名e^-のこと。フォゾンに登場するキャラクター。赤いアトミックから放出され、これにより結合されているモレック１個が破壊される。

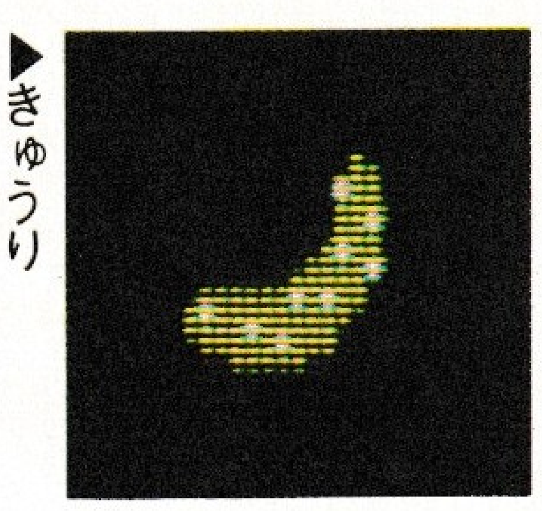
ペーパーボーイ【Paperboy】ビデオ名米アタリ社の業務用ビデオゲーム。1985年登場。ペーパーボーイ、すなわち新聞少年を操って、購読契約しているお宅に新聞を配って回る。うまくポストに放りこむとポイントが高いが、窓をたたき破ったり、配りそこねると契約は解約され、配達する家が１件もなくなるとゲームオーバー（３人やられてもゲームオーバーだよん）。スタート時と終了時に現れる新聞の画面（ナムコットスポーツのノリのルーツかもしれない）がおかしい。

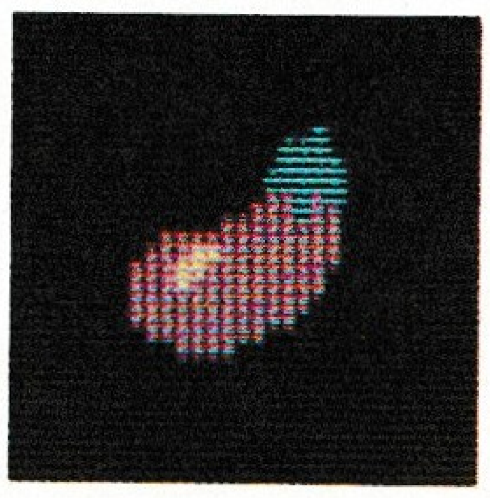
ベジタブルターゲット【vegetable target】キャラ名ボーナスターゲット。ディグダグが岩を２個落とすと中央に現れる。にんじんの400pts.からパイナップルの8,000pts.まで11種ある。

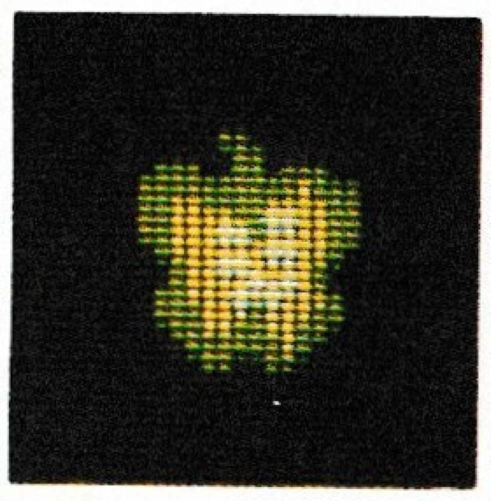
▶にんじん


▶かぶ


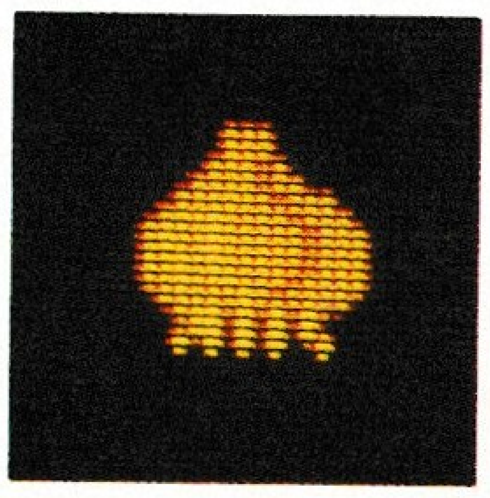
▶きのこ

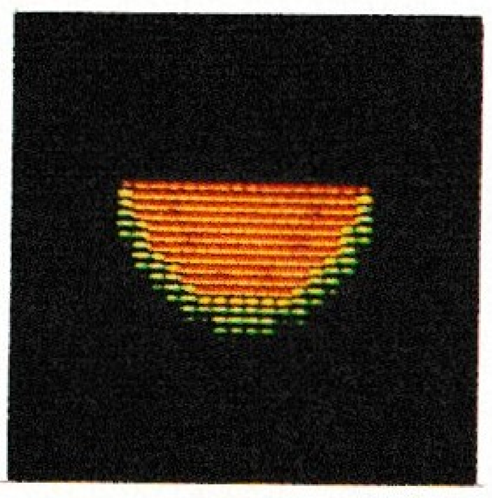

▶きゅうり


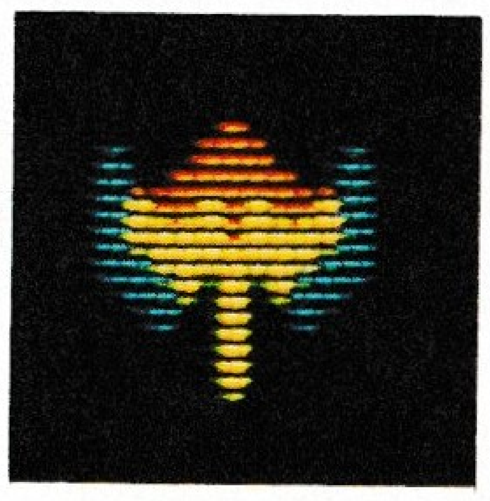

▶なす

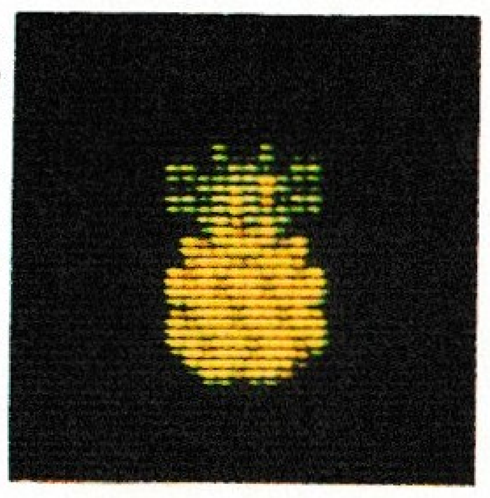

▶ピーマン


▶トマト

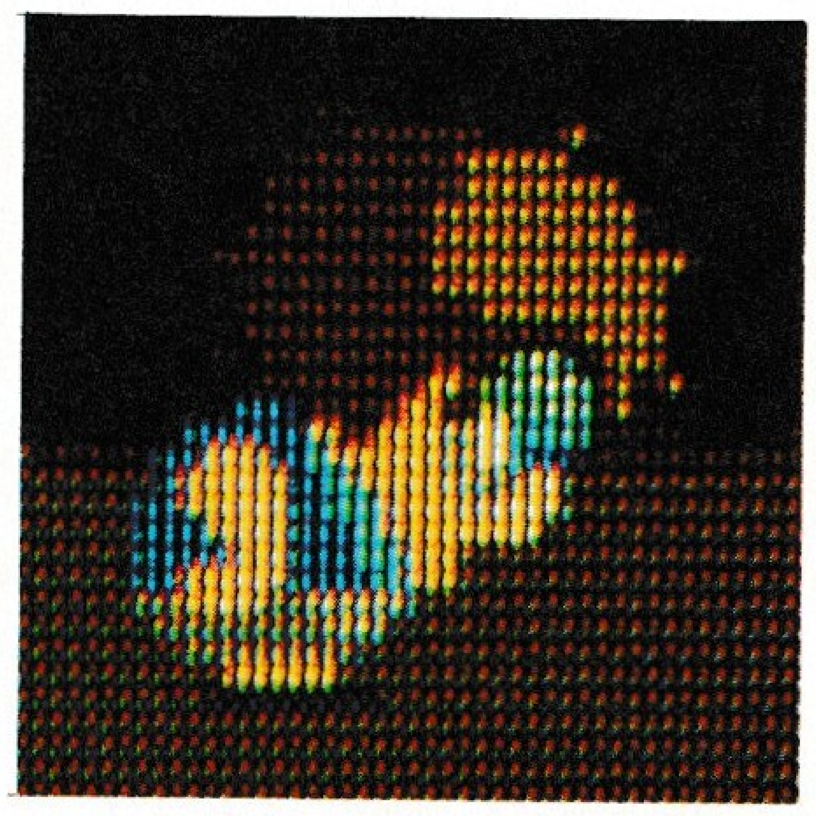

▶たまねぎ


▶すいか


▶ギャルボス


▶パイナップル

へたる[動]①下手なプレイをすること。地方により、「しくる」「たこる」「しぴる」などさまざま。②たろすけが気合を込めすぎて動けなくなること。気合を入れることで、たろすけは強力な妖怪念力を発射できるが、何事もやり過ぎは過ちの元。


◀へたったたろすけ

ペプシかんばん【――看板】【PEPSI ――】[キャラ名]ポールポジション/Ⅱの富士スピードウェイのヘアピンカーブに立っている看板のこと。大きくペプシのマークが入っている。プレイのたび、ここにぶつかって泣いた人も多いはずである。

べらんめいがたがたいってんじゃねーやい【べらんめいがたがた言ってんじゃねーやい】[声]がんこ職人の台詞の1つ。べらぼうめ、がたがた言っているんじゃないよ。「べらんめい」とは「この野郎」といったような、相手をののしる語である。

べらんめいこちとらえどっこでい【べらんめいこちとら江戸っ子でい】[声]がんこ職人の台詞の1つ。べらぼうめ、こっちは江戸っ子なんだぞ。「べらんめい」とは「何を言うか」といったような、相手をののしる語である。

べらんめいしごとしろい【べらんめい仕事しろい】[声]がんこ職人の台詞の1つ。べらぼうめ、仕事しろ。「べらんめい」とは「とんでもないやつめ」といったような、相手をののしる語である。

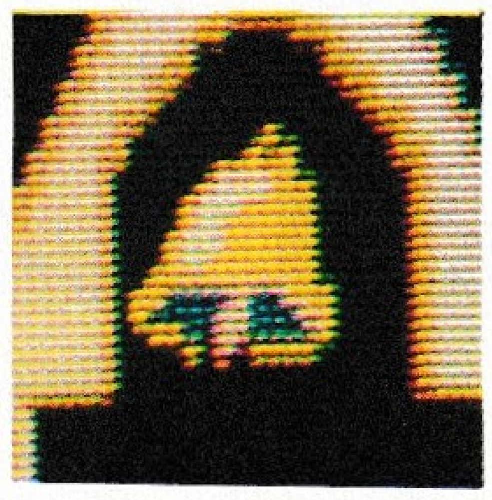
べらんめいひっこんでろい[声]がんこ職人の台詞の1つ。べらぼうめ、ひっこんでいろ。「べらんめい」とは、「なんてやつだ」といったような、相手をののしる語である。

ペリスコープ【Periscope】[エレ名]潜望鏡。1965年のエレメカ。潜水艦で敵艦に魚雷攻撃をする、というもの。なにぶん古い物のため詳細はわからない。



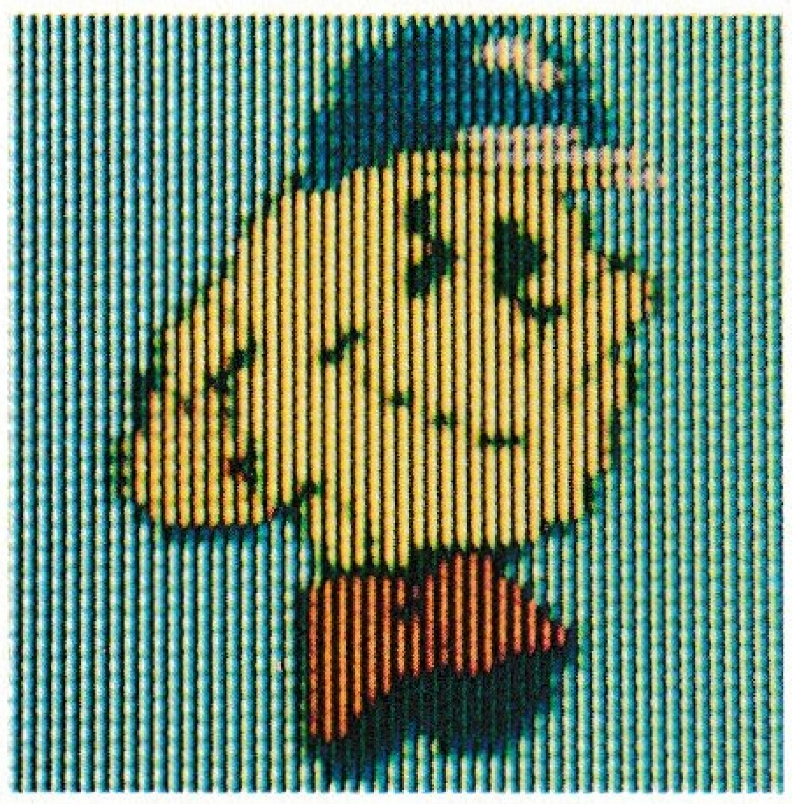
ベル【bell】[キャラ名]①ラウンド8～10、24～26……のニャームコ屋敷の左右端上部についている鐘。マッピーがそこへ行くと、またはトランポリンで上がると落ちる。ニャームコたちに当たると

「でん」と音がしてポイントになる。②パックマンのラウンド11、12に登場するフルーツ（？）ターゲット。3,000pts. ③スーパーパックマン・ラウンド13、29……のターゲット。それぞれ130、160pts.



ヘルプ！【Help!】[声]キング＆バルーンで、王様が風船につかまるとこう喋る。

ヘルメット【helmet】[キャラ名]パックランドの隠しフィーチャーで、あることをすると、パックマンが帽子の代わりにヘルメットをかぶり、空中からへろへろ落ちてくる小モンスターに対し無敵になる。この無敵のもとがヘルメット。ミスすると失う。②バトルシティーのアイテム。マイタンクに一定時間バリアができる。さながら「グロブダー」である。



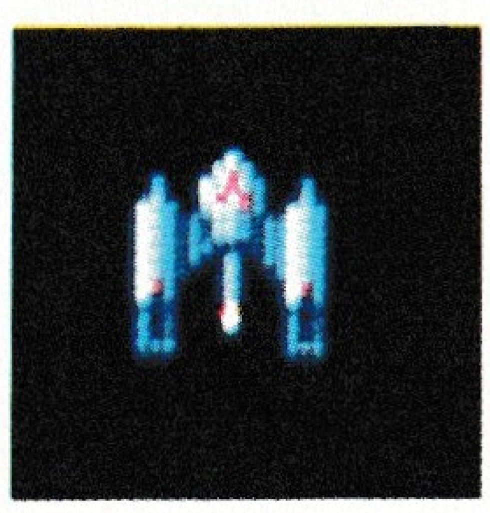
◀ジャンプするパックマン。ヘルメットが脱げ落ちそうである

ベロベロ[キャラ名]ワープ＆ワープの敵キャラクター。黄、橙、赤の３種類あり、ファイターめがけて迫り、弾を撃つ。

べんけい【弁慶】→武蔵坊弁慶

へんしーん[声]ワンダーモモの、モモの台詞。モモがワンダーモモになるとき、こう喋る。

へんしん【変身】①[名]昭和30～40年代の子供たちに圧倒的に受け入れられたアクションの１つ。宴会等で効果的に使うとウケる。人により「ヘンシン」「ヘーンシン」「ヘンシーン」などのバリエーションがあり、またこれらを巧みに使い分ける者もいる。②[現象名・テク名]ギャプラスのファイターが、おなじみの形から変形すること。変身した後のファイターは青く、従来の２連射に貫通性のある矢ぶすまミサイルを加えた３連射となる。形状は多少「USS エンタープライズ」に似ている。残りファイターの表示も変身するのは芸が細かいが、クイーンの運んでくる従来のファイターパーツが３つ集まって「変身ファイター」になるのは納得できない。

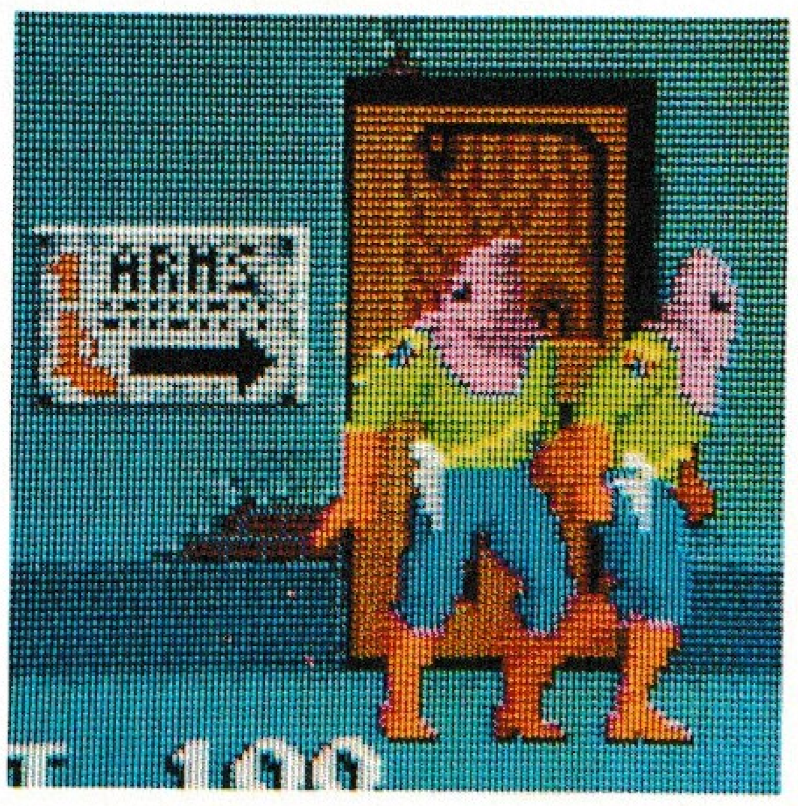


ほ

ホイジンガ【Huizinga】[人名]（Johan～）オランダの文化史学者。1872～1945。1938年の著書「Homo Ludens」の中で「遊戯人（ホモルーデンス；蘭）」を提唱し、遊びを定義した。

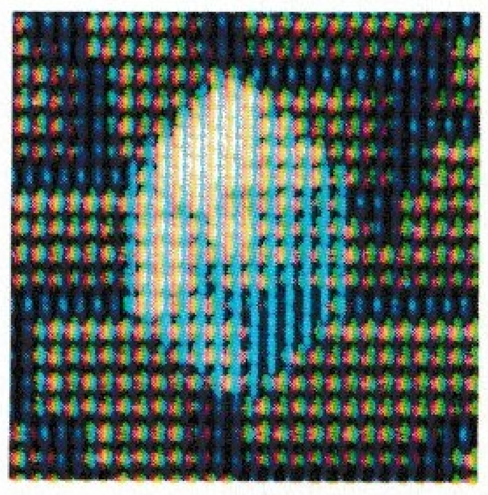
ほうい【包囲】[名・動サ]ローリングサンダーで、弾を補給しようとして入ったドアの前に敵がいすわり、出るに出られなくなることがある。これを「包囲される」という。ジョイスティックを上に倒

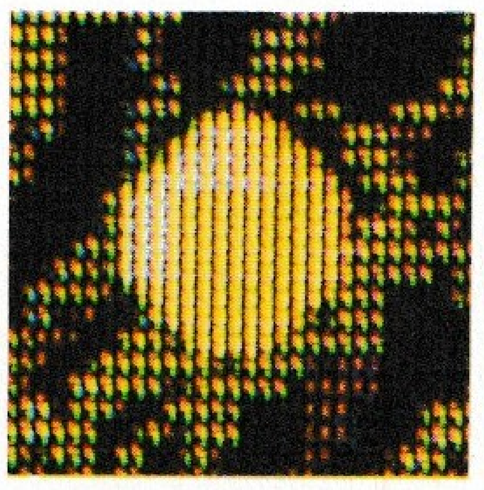
していれば、アルバトロスは外に出てくることはないのだが、これを知らない初心者などが安易にドアを開けて中に入ると、すぐに包囲され、その中にアルバトロスが投げ出されて思わぬ怪我をする場合がある。こうならないように、ドアの中に入るときには、まわりにいる敵を「お掃除」してからにしなければならない。



◀「おまえはあっちだ。
おれはこの中を調べる。」
「OK」

ほうせき【宝石】[キャラ名]①ドラゴンバスターやバラデュークで、敵をやっつけたときに得られるアイテムの1つ。「ジュエル」とか「ジュエリー」とか呼ばれることもある。取ると得点になるが、これら一連のアイテムは得点以外の不思議な特殊効果が売り物であり、またプレイヤーもそれを期待しているので、宝石が出現するというのはむしろ不幸なできごとといってよい。どうやらプレイヤーが点数を稼いで浮かない顔をしているのは、前述のゲームやドラゴンスピリットなどで得点アイテムを取ったり、リブル・ラブルで「鏡」を出してしまったときや、チャレンジングステージでパーフェクトを逃したときなどに限られるようである。





ぼうそう【暴走】[名・動サ]狭義の「暴走」の意味は、「コンピュータが異常動作をし、割り込みを受けつけない状態」とされる。この定義によれば、プログラムの誤りによる異常は、たとえ見かけの動作がでたらめでも、コンピュータはただ忠実に誤ったプログラムを実行しているだけで、なんら異常動作はないから暴走ではないことになる。しかし、これはかなりスノッブな意見であり、ふつうはコンピュータが「本来望む動作をせず、無限ループやランダム書き込みなど、使用者にとって不利益なことをしかねない」状態――これもかなりあいまいな表現だが――にあれば、それを「暴走」と呼ぶ。暴走には、大別して2種類ある。
ⓘハードウェア的暴走――一番多いのが「熱暴走」で、熱によって記憶情報が狂い、暴走するものである。これ以外はあまりないのだが、電圧降下によるもの、接触不良によるもの、部品のクラッシュによるものなどがある。ⓘⓘソフトウェア的暴走――いわずと知れた「バグ」のなせる技である。ビデオゲームにおける暴走の形態はいろいろあるが、たいていはⓘⓘである。筆者の知るかぎりでは、ⓘによる暴走は「ゼビウスの長時間連続稼動による熱暴走」をはじめとする数件だけである（なお、このときのプレイヤーは「1000万点」を逃したショックで発狂した）。また、暴走の性格として、リセットなどの、プレイヤーに不利な展開となるものがほとんどであるのも興味深い。これは、ビデオゲーム界のフェールセーフだろうか？
ぼうれい【亡霊】[現象名・キャラ名]ドルアーガの塔で、ナイトを殺してその得点でギルが1人増える際、殺されたナイトが数秒間X軸上をギルと同じように動くことがある。この現象およびナイトを「亡霊」という。
ポーション【potion】名水薬。
――オブアンロック【―― of unlock】[キャラ名]ドルアーガの塔のトレジャーボックスには、ロックチェストがかかっているものがあり、それを解く薬がないと開けられないようになっている。その薬がこれ。赤色。

——オブエナジードレイン【—— of energy drain】[キャラ名]力を消耗させる（ドレイン）薬。とらないほうがよいが、はじめはとってみなくちゃ何の宝かわかりませんもんねぇ。橙色。

——オブキュアー【—— of cure】[キャラ名]ポーション・オブ・デスで速くなったタイマーをもとの状態になおす（キュアー）薬。黄緑色。

——オブデス【—— of death】[キャラ名]タイマーが怒濤のように速くなる薬。しかし、即死亡、というわけではない。黒色。

——オブパワー【—— of power】[キャラ名]「𠮷ルトダフマン」か、「田鍋のアシパラエース」のような力のでる薬。青色。

——オブヒーリング【—— of healing】[キャラ名]ギルがやられたときに身代わりになってくれる薬。何回とっても効果は１回きり。褐灰色。

ボードゲーム【board game】[図]ゲーム盤の上にコマ、その他を置き、それらを移動させながら進行するゲームの形態。有名なボードゲームに「人生ゲーム」「億万長者ゲーム」など、一連の「タカラの○×ゲームで遊ぼう」シリーズや、「タクティクスⅡ」「トラベラー」などの外国産シミュレーションゲームがある。ナムコでも「ドルアーガの塔」「パックランド」「ドラゴンバスター」の３タイトル、さらに、初心者向けに「ハンディボードゲーム」と称して「ワルキューレの冒険」「スーパーゼビウス」の２タイトルを出している。話は変わるが、以前はバンダイもボードゲームを出していた。そのとき、最後のジングルに「〽ボ～ドゲームはバンダイ」というのを流していたのだが、つい最近、これは「〽ボ～ドゲームは、盤だい」という強烈なギャグになっていたのだ、ということを友人から漏れ聞いた。こいつはお兄さん１本取られたな。

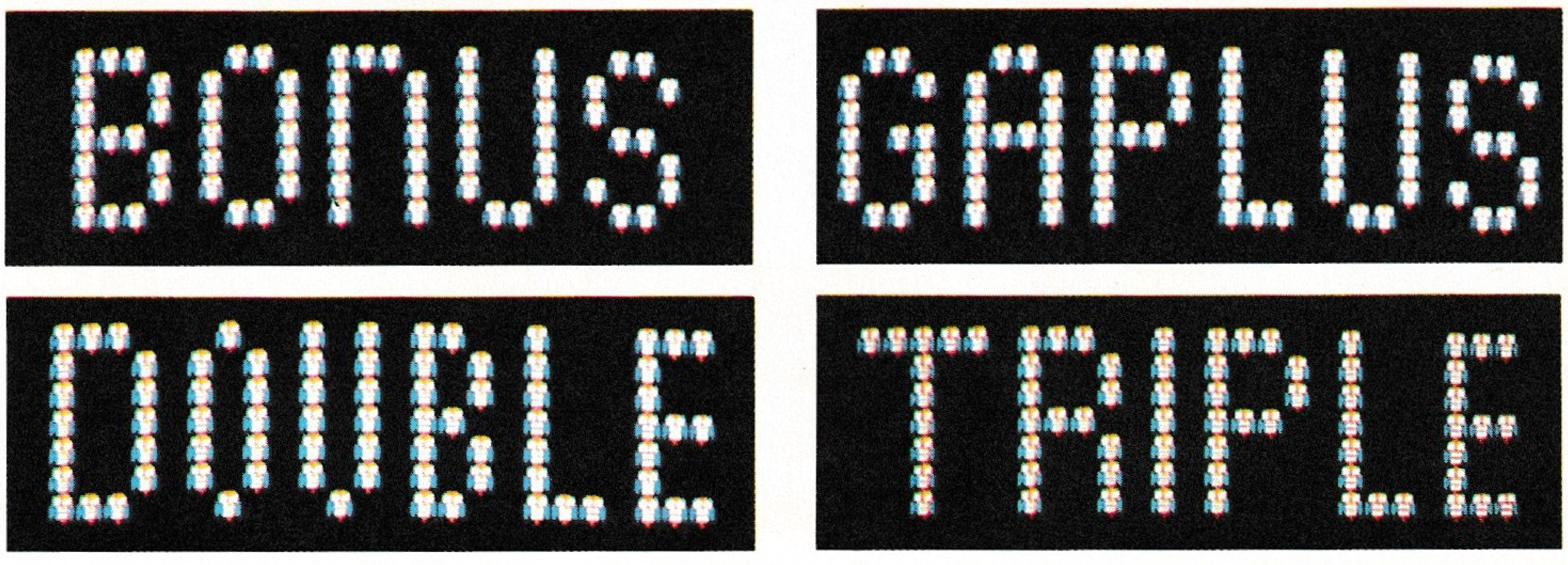


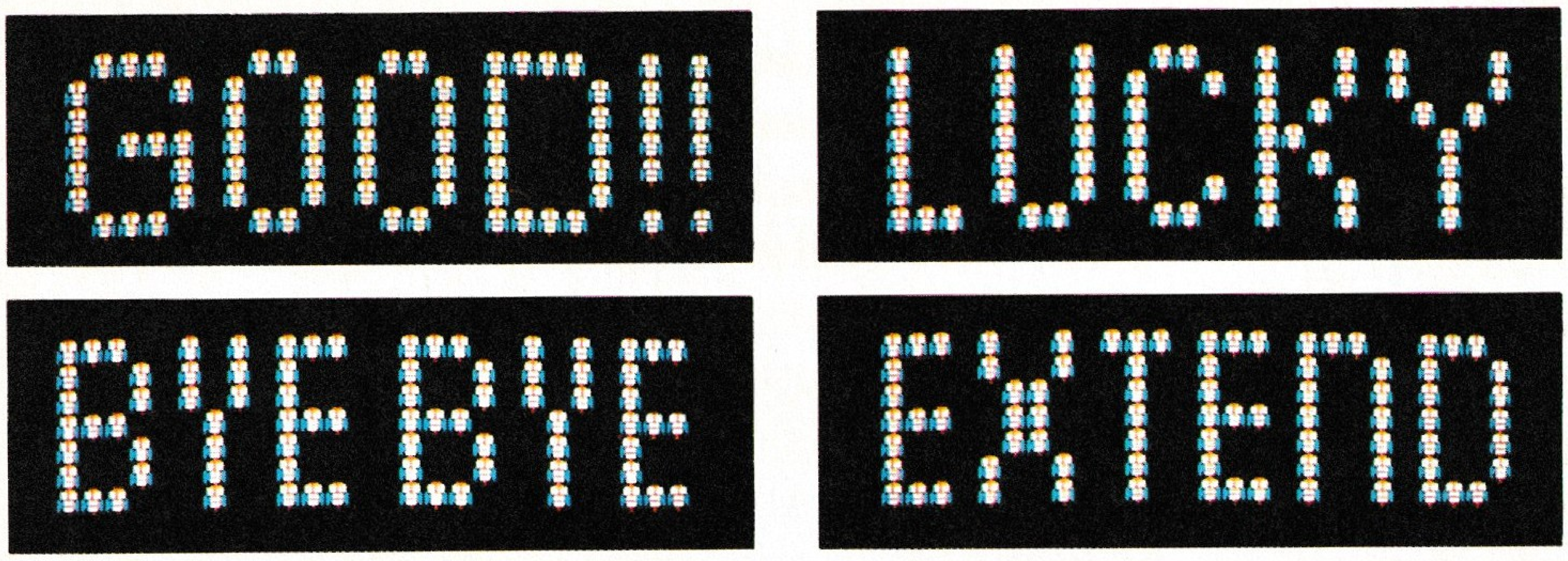
◀友達どうしで
ボードゲームを楽しむの図。

ボーナス【bonus】[図]①ゲームにおいて、なんらかの行動をした代償に与えられる得点、というのが狭義での意味。無機的な得点であり、ここにはフルーツターゲットなどは含まれない。広義には、ゲームの本筋とはとくに関係のないキャラクターにまつわる得点、つまり物体の点、有機的な点も含まれる。現在では、ボーナス点というのは高得点なのが常識かのようにとらえられている。②ギャプラスのボーナスワードの１つ。完成させると10,000pts.

——モレック【—— molec】[キャラ名]ワールド３以降、１ラウンドに１回画面を横切るパワーモレックのこと。

——ワード【—— word】[図]ギャプラスの、チャレンジングステージごとに隠されている文字で、ギャプラスを撃つごとに文字ができ上がっていく。「BONUS」、「GAPLUS」、「DOUBLE」、「TRIPLE」、「GOOD !!」、「LUCKY」、「BYE BYE」、「EXTEND」の８種類。

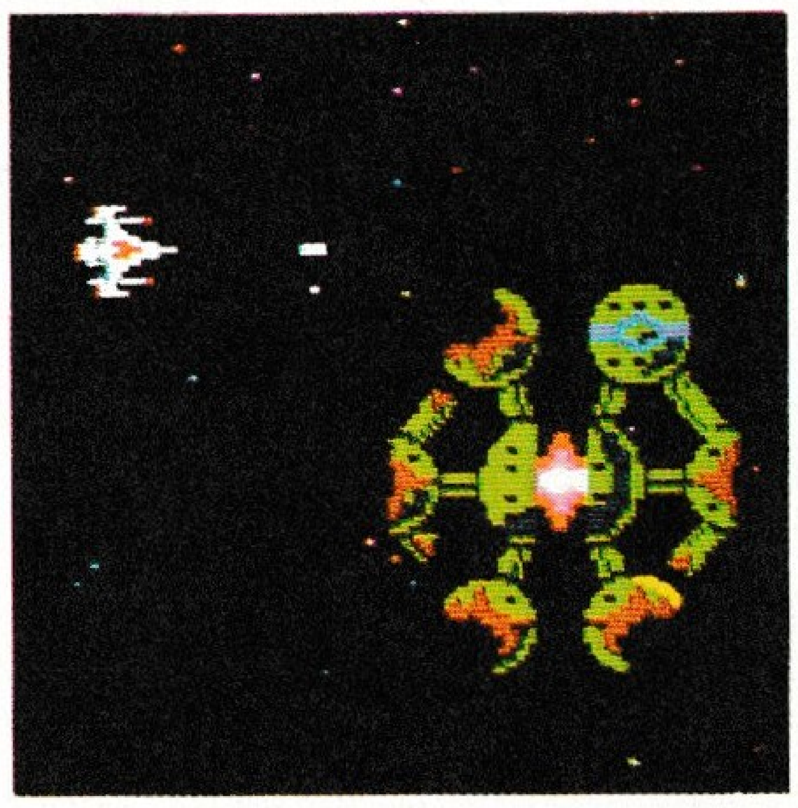


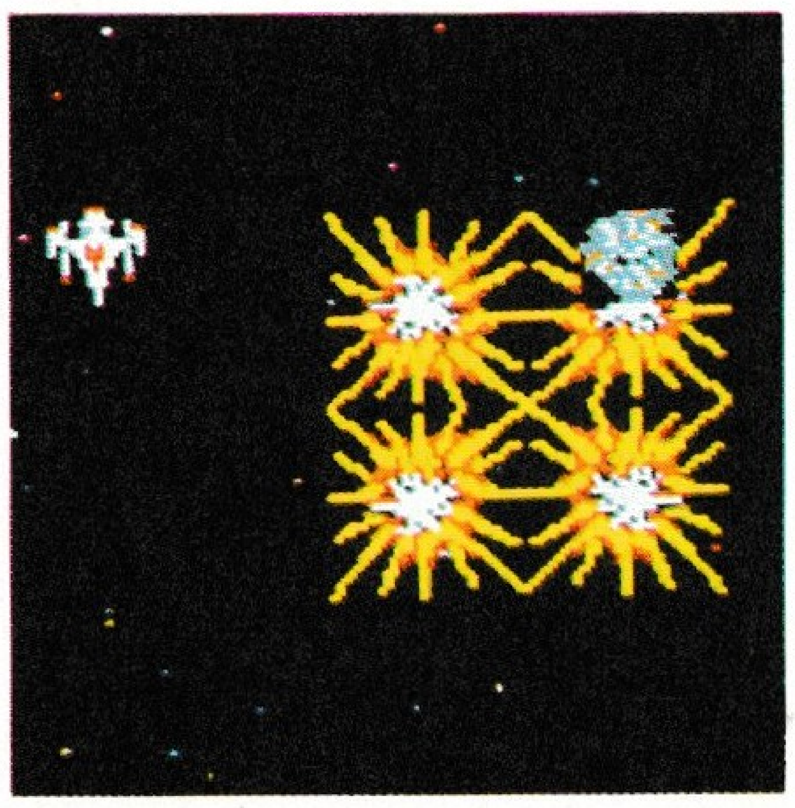


ホーミング【homing】形容（自動）追尾式の。

——ほうだいうち【——砲台撃ち】テク名ボスコニアンのファイターのミサイルは、サイドワインダーヘッドをつけたギャプラスのファイターと同様に、ファイターと同軸上を移動する。よって、せっかく狙いを定めて撃っても、その後あっちこっちに動いたのでは絶対に当たらない。しかしこれは逆に、「多少狙いがはずれていても、撃った後でそれなりの位置にファイターを移動させれば、ちゃんと当たる」ということを意味している。これをさらに発展させて、基地の砲台のわきからミサイルを発射し素早く陰にまわるとミサイルはゆるいカーブを描いて砲台を直撃する。理論上不可能な位置から砲台を攻撃することになるのである。これを「ホーミング砲台撃ち」という。あらかじめ、この砲台以外の砲台をすべて撃って破壊しておくと、この攻撃で基地が爆発するので、とくにこれを「ホーミング基地落とし」という。

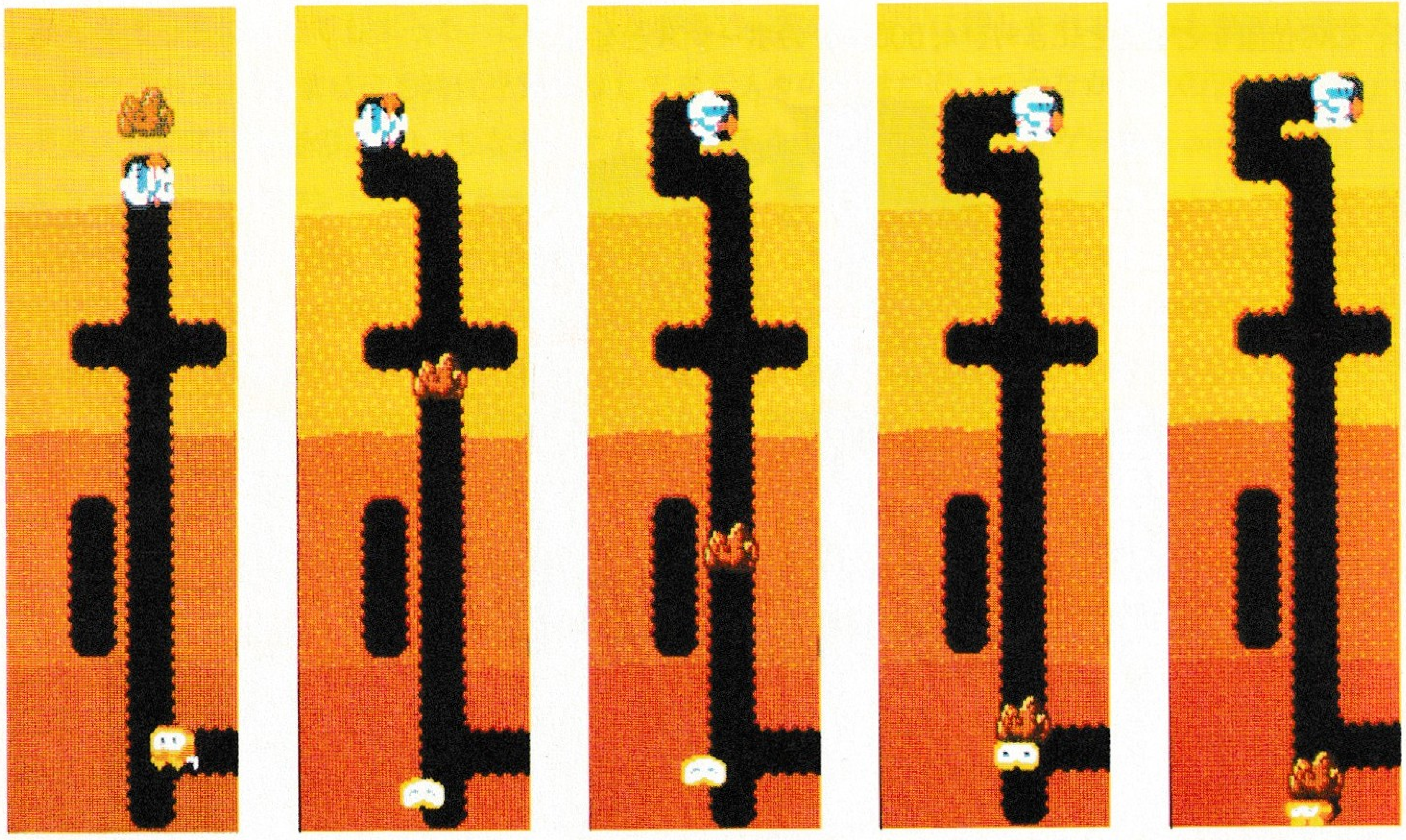
▶このあと下に動くと…





◀どかーん！

——めへんげおとし【——目変化落とし】テク名岩を落とされて逃げるモンスターは、**病気掘り**の縦穴の一番下まで来ると、ディグダグのいるほうへ**目変化**して逃げるが、そこでディグダグがもう一度岩のあるレーンに戻ると、たこなモンスターはまた元の穴に戻って、落ちてくる岩に潰されてしまう。これが「ホーミング目変化落とし」。



ホームビデオ【Home video】名家庭用ビデオゲーム。1974年企画。スーツケースみたいなやつにパドルが４個ついており、「PONG」みたいなゲームができる、というもの。試作に終わったが、他社にさきがけるプランだった（そのすぐ後に、任天堂やエポック社、バンダイ、アタリなどから続々とその手の家庭用ゲームが登場する）。現代はまさにファミリーコンピュータ™(任天堂）時代である。この機械、約１万５千円のくせにゲームをやらせるには最高のハードウェアを持っており、各社から続々とカートリッジが発売されている。ただ、かりに「ホームビデオ」の企画が実現され、ナムコが十分な玩具流通ルートをそのとき獲得していたら、現在のこの状況もどうなっていたかな？と筆者はふと思うわけである。

ポーラ【polar】キャラ名モトスのキャラクターで、スペースビーの一種。ブラック・ピューパの上にいちごのゼリーをのっけて、まわりに短い触手をつけた雰囲気。くるくると回りながら動く。ピューパのフォーメーションの中心（polar→pole＝極）となることが多い。

ボール【ball】キャラ名①ブレイクアウト、ジービー、ボムビー、キューティＱなど、一連のブロック崩しスタイルのゲームで、バンパーやスピナーに当てて点を取るためのキャラクター。ゲーム中唯一、つねに動き続けるキャラクターである。ボールといっても、四角い。②ホッピングマッピーのマジカルアイテム。紫色のボールは「パープルボール・オブ・スローモーション」で、しばらくの間、ミューキーズの動きが遅くなる。青色のボールは「ブルーボール・オブ・ブランク」で、取ると「ブランク」が得られる。「blank 」の意味は、自分で調べてください。

ポールポジション【Pole Position】①ビデオ名1982年夏、３年の製作期間を経てナムコが発売したレーシングシミュレーションゲーム。最初から私事で恐縮だが、この情報を手に入れた手段がスポーツ新聞であったため、しばらく現物を見ることができなかった。そのため、最初は「あーあナムコもついにレーシングゲームなんていう既存のパターンに走るようになったのか、落ちたもんだな」と思ったものだ。その後、いく週間か後、「ポールポジション」を目にし、筆者はぶっとんだ。既存のレーシングゲームとは一線を画した美しい筐体（身長156.5cm、体重170kg)、完全な遠近感で迫ってくる３Ｄ画面、のめりこんでしまいそうな４ch サウンド……「ゲームを超越したゲームではないか！」と本気で思ってしまった。さて、このポールポジション、登場と同時に大ヒットし、客の多く入る夕方などは、この前に行列ができるほどであった。これほど当たった原因は、レーシングマシンの重量、エンジン特性、ブレーキ特性、タイヤのキャパシティ、エミちゃんの声（？）までを設定、入力することによってゲームにいっそうのリアリティを持たせたこと、そして、電源を切っても保存される記録が、いやがうえにもプレイヤーの意欲をかき立てたからであろう。これだけの大量なデータを処理するため、７個ものCPU を使用している。②名レースにおいて、予選第１位の者がつく、最前列（フロント・ロウ）第１コーナー側のスタートポジション。ポールポジションにおいては、この位置をとることにより、4,000pts. のボーナスとなる。



◀噂の「美しい筐体」

――ツー【――II】ビデオ名1983年登場した、ポールポジションの完璧版。プレイヤーのテクニック、気分で４つのコースが走り分けられ、クラッシュの際には、状況によってさまざまな爆発パターンが見られる。ただ、これにも「富士スピードウェイターンテーブル現象」と同じ現象が見られた。

ホーム―ポール

ほ

ポカスカたんけんたい【――探検隊】エレ名 エレメカ。1985年登場。「ドツキジャンケン」、もしくは「メンパッチン」などといわれる子供の遊戯の変形で、2人が探検隊員のおっさんとゴリラに分かれて争う。中央の小屋の窓に、おっさんの顔が出たら、おっさんが右手に持ったハンマーで攻撃し、ゴリラは左手のヘルメットで防御する。ゴリラの顔が出たらその逆。2人（？）いっしょの絵が出たら早い者勝ち。うまく叩けたら1点、防がれたら0点、「反則攻撃」は相手に2点で、7点先取。ゲーム内容が単純で原始的なだけに人間の本能的欲求に迎合し、燃えてしまうのはわれらの悲しい性(さが)である。



ボザ【boza】形容 ゼビ語。連結した、の意味。

――ログラム【――logram】キャラ名 ログラム4個の結合体。中央部を撃つとすべて破壊される。

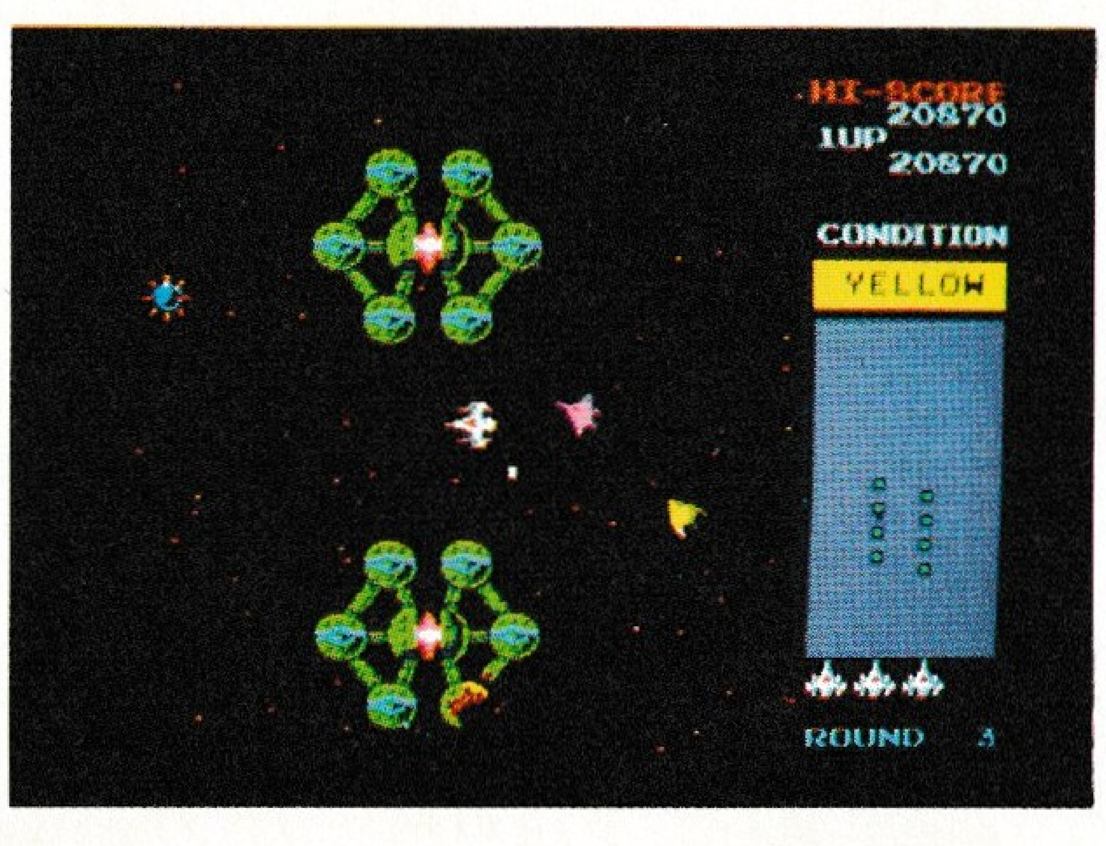
ほし【星】キャラ名 バトルシティーのアイテム。マイタンクがパワーアップし、連射できたり、弾のスピードが上がったりする。

ほしだま【星弾】キャラ名 ピノ・アチャの武器。☆カードを3枚集めると引き換えに一定時間使えるというコンセプトは、全部揃うと記念アルバムのもらえる「決定版・世紀の大怪獣カード」と同じ。ふつうの武器よりスピードがあり、貫通性もあって威力は大きい。魔女以外のどの敵にも有効。

ボス【boss】キャラ名 サンダーセプターに登場するデストロイヤー。後方からサンダーセプターを追い越し、弾を撃ちながら前方へ去っていく。IIのボスをゲイルといい、フォーメーションを組むこともある。

ボスコニアン【Bosconian】①ビデオ名 1981年後半に登場したビデオゲーム。ラリーXライクな画面に、8方向に動け、前後にミサイルの撃てるファイターが登場し、スペースシューティングゲームとしては斬新な企画であった。スタート時の、重厚で暗いミュージックにはファンが多い。大きな文字の出るハイスコアメッセージも新鮮な驚きを与えたが、どうも理解者が少なく（これはギャラガにも責任がある）、人々がやっとボスコニアンに注目しはじめた矢先、あのディグダグが登場し、みんなそっちに走ってしまった。このような事情で一部のファンに親しまれながらも衰退の道をたどったのである。「あまりにも時代を先取りしすぎて人々の感覚が追いつかなかったのではないか」と見る人もいる（筆者のこと）。ちなみにナムコット版もある。LP「ビデオゲームミュージック」に、ボスコニアンのサウンドが入っているが、あれはボスコニアンが1台あればかんたんに「演奏」できる。テストモードを出して、ジョイスティックを左にした状態から右へ5回まわし、手前にきたら離せばよい。これであの超圧縮浦島効果サウンドは君のもの。②ボスコニアン①に登場する海賊の名。これが「レンズマン」シリーズの帝国「ボスコーン」から来ていることはいうまでもないのさっ！





——こうか【——効果】图ボスコニアンに登場する敵基地は、シェルター内にミサイルを撃ちこむと爆発するが、それではただの1,500pts. しかし、砲台を6つ撃って爆発させると2,700pts. になる。このように、「完全に息の根を止める前に手足を奪って」点数を稼ぐことができることを「ボスコニアン効果が応用できる」という。

ぼそる【暴走る】動ラ五暴走する。(→暴走)

ボタン【button】图ビデオゲームの重要なI/O（入出力装置)。これがなければソルバルウはザッパーもブラスターも撃てないし、マッピーはパワードアを使えない。クロービスは剣が使えないからやられっぱなしで、パックランドのパックマンはだるまさん同然。じゃ、リブル・ラブルやジービーなんかは大丈夫かというとそうもいかない。なんたってゲーム自体ができないもの。スタートボタンがないと……。

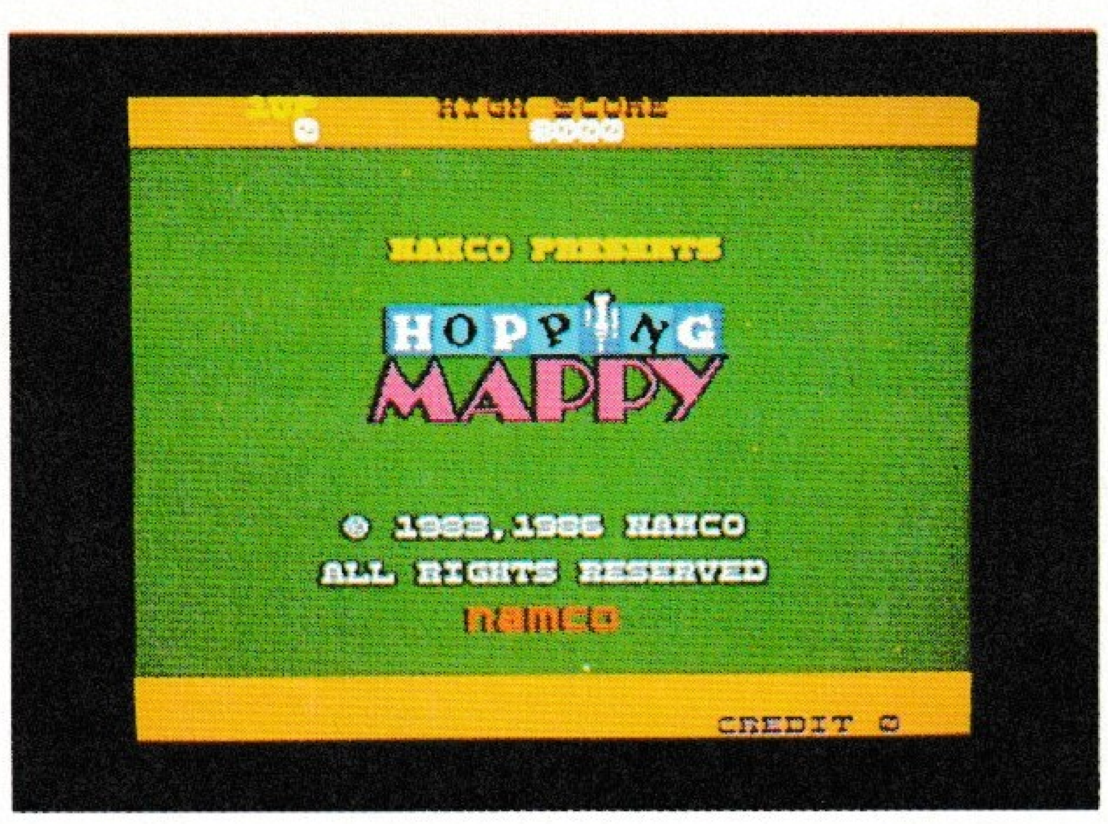


ボックス【box】①キャラ名箱。トイポップのキャラクターで、ふたがついてリボンでくくってある。リボンは赤・青・緑の3色。弾を1発撃ち込むとリボンがちぎれてふたが吹っ飛び、上から中が見えるようになるが、この箱の中は強烈なフォースフィールドになっているため、手を入れて中のものを取り出すことはできない。そこでもう1発弾を当てる。そうすると箱は跡形もなく壊れ、はじめて中身が取れるようになる。②图トイポップにおける画面数の概念。

ホットボールホッケー【Hot Ball Hockey】エレ名ゼビウスと同時期に発売された、2人用ホッケーゲーム。どちらかが4点取ると、何個もボールが出てくる「マルチボールプレイ」になる。これが、どちらかが8点になるまで（だったと思う）続く。11点先取で2人100円。



ホッピングマッピー【Hopping Mappy】ビデオ名業務用ビデオゲーム。1986年登場。人気ゲーム・マッピーの続編で、色鮮やかな戸外でターゲットを取り返すという展開。マザーボード・システムの第1弾であり（コナミの「グラディウス」あたりのせいか、当時は「マザーボード」というと、やけにテクノロジックな感じがしたものデス)、先に発売されていたLP「ザ・リターン・オブ・ビデオゲームミュージック」の中のオリジナル曲「Merry Goes Around」がメインBGMに使われていたことなどでかなり話題となったが、そのわりにはあまりにも静かな最期（!?）であった。



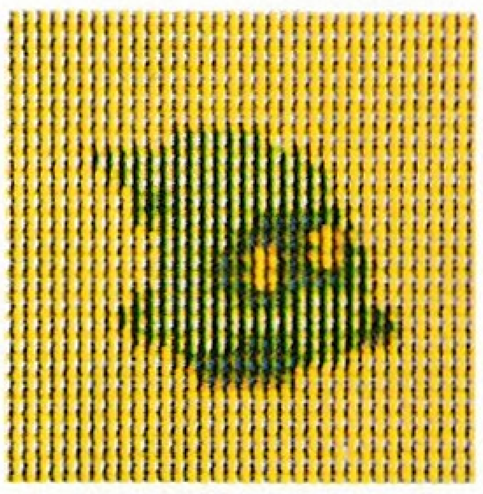


ボスコ—ホッピ

ほ

彼の行方は、誰も知らない。

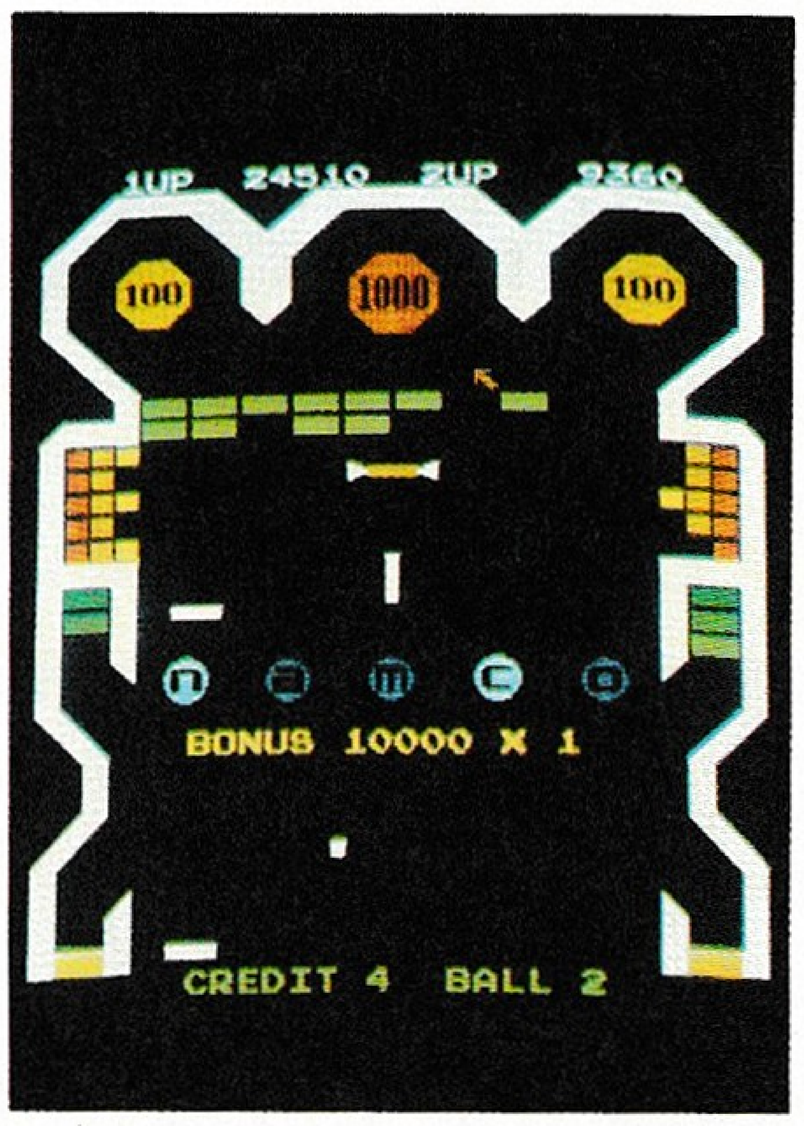
ホブリン【hoblin】キャラ名これはじつは「Hobgoblin」（お化け、いたずら小僧）の中略ではないだろうか？　魔法の国の下っぱの魔法使い。キノコに魔法をかけるくらいの能力っきゃない。ときおりに実を巣に持って帰ることがある。



◀書き忘れたが、
これはリブル・ラブルの
キャラである。

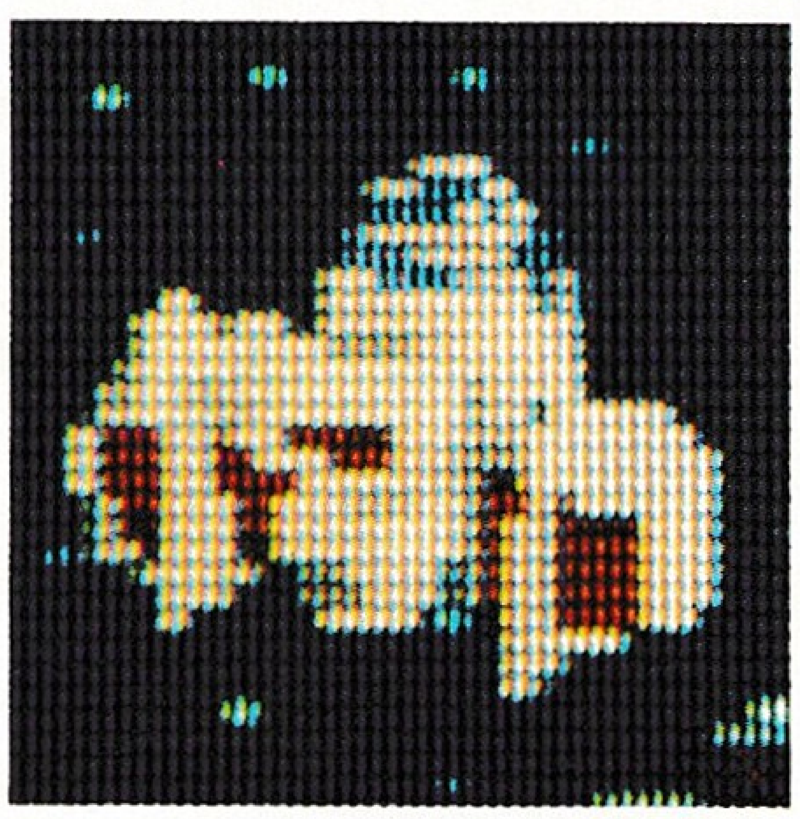
ホブリンやのごとし【ホブリン矢の如し】擬チャイニーズホブリンがラブル目がけて一直線に迫ってくる様子。

ボムビー【Bomb Bee】ビデオ名1979年のビデオゲーム。ジービーと似ているが、これはカラー、あっちは白黒。



ポリケーターキャラ名バラデュークのモンスター。フロアの天井に発生し、ファイターが近付くと落ちてくる、というのが一般的。しかし、中にはクリンゴン星人（「スター・トレック」に出てくる異星人。宇宙船の機影を隠すシールドを開発した。その後、宇宙船は「USS エンタープライズ」のカーク大佐((当時提督))らに乗っ取られ、その技術も宇宙連邦の手に渡る——はずである((「スター・トレックⅣ」まで)))のところに弟子入りして自分の姿を消す訓練を積み、天井のない空中に突然出現してあたりをびっくりさせるお茶目なポリケーターもいるらしい。（おっと、これをバグといってはいけないよ。ポリケーターとは、そういうものなのだ）。

ホワイトサンダーセプター【White Thunder Ceptor】キャラ名サンダーセプターⅡのハイパーウェイを飛んでいると、ときどきやたら白い（こういうのをハイキーというのだな）サンダーセプターが後ろから飛んできて追い越していく。くそっ、こっちだってゲルトニウムさえ積んでなければあれくらいのスピードは出せる（サンダーセプターの使命は、惑星ケルベロスで奪取した特殊鉱物ゲルトニウムを連邦軍基地に届けることである）のに。それだけ飛ばせるならこっちのゲルトニウム、少し肩代わりしてくれりゃいいじゃないか。くやしいなぁ、撃ち落としちまおうか……と思っていると、その殺気を感じとったごとくホワイトサンダーセプターは救援物資を落としていってくれる。正



体はエネルギーカプセルかバリアカプセルのどちらかで、「正直いって、ヘタ」な人が１面をプレイしていると前者が、それ以上の技量の人が２面や５面をやっていると後者が得られる。

ホワイトスウォード【white sword】[キャラ名]ドルアーガの塔内で一番最初に手に入る剣。外見上はあまり差がない。白→緑→青の順に剣は強くなる。やっぱり青が最強。

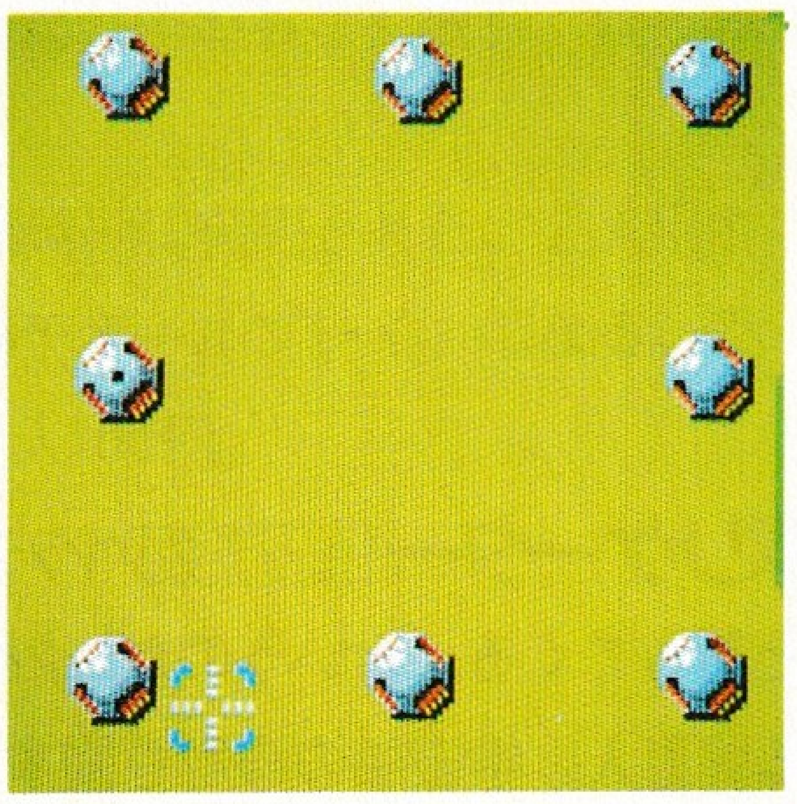
ぽわぽわぽわ[名]スペシャルフラッグをとるときの音。グロブダーでは、プレイヤーのスコアがハイスコアになると、この「音だけ」鳴る。

ポン【Pong】[ビデオ名]世界初の業務用ビデオゲーム。1972年11月登場。世間的にいう「テレビテニス」で、本当は、「ピン・ポン」という名前にしたかったのだが、すでに商標登録されていたので「ポン」になった。初代アタリ社長ノーラン=ブッシュネルの下でエンジニア、アル=アルコーンが作ったといわれるこのゲーム、はじめは完成したらどこかに製造権を売って、自分たちは次のゲームを作ろうと思って娯楽機メーカー各社に見せて回ったものの、色よい返事がもらえないので自分たちで作って売ったところ、大アタリした、というエピソードを持つ。週に１ゲーム25セントで300ドル、つまりコイン1,200枚は稼いだというから、その人気のものすごさもうかがいしれよう。最終的にアタリが生産したポンが8,000台、市場にはポン型のゲームが10万台程度出た、というのは、ビデオゲームが一般に受け入れられる素地がなかった当時においては驚異的な数字といっていい。ポンは、ビデオゲームのことなど何もわからない人にも語りかける「何か」を持っていたのだ。

ぼんおどり【盆踊り】[現象名]ゼビウスでは、ドモグラムが集団でなにやら妙ちきりんな行動をすることがある。これがなんとなく踊りをやっているようなので「盆踊り」、もしくは「フォークダンス」と呼ばれる現象である。

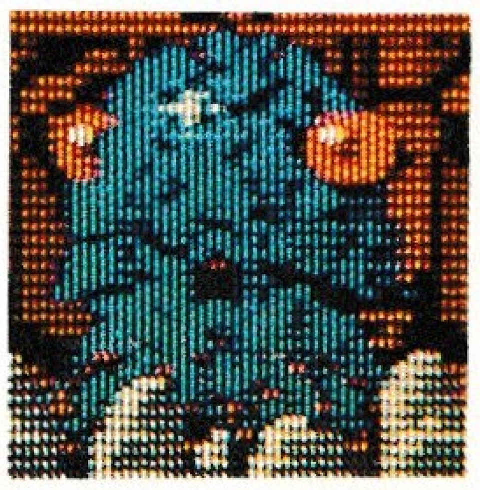
▶はぁ〜


▶おどり踊る


▶な〜ら…




◀ドロッピングオクティ

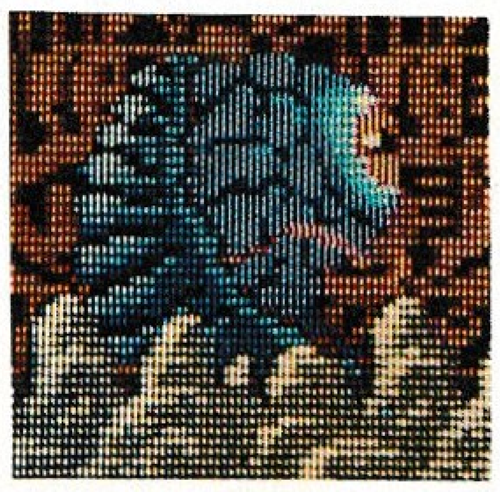


▶ギリィオクティ

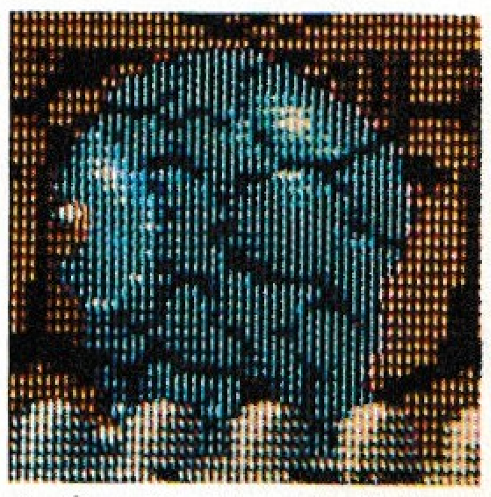
▼同じく、縮んだところ







▲シェルオクティ



▲ウィンキーオクティ



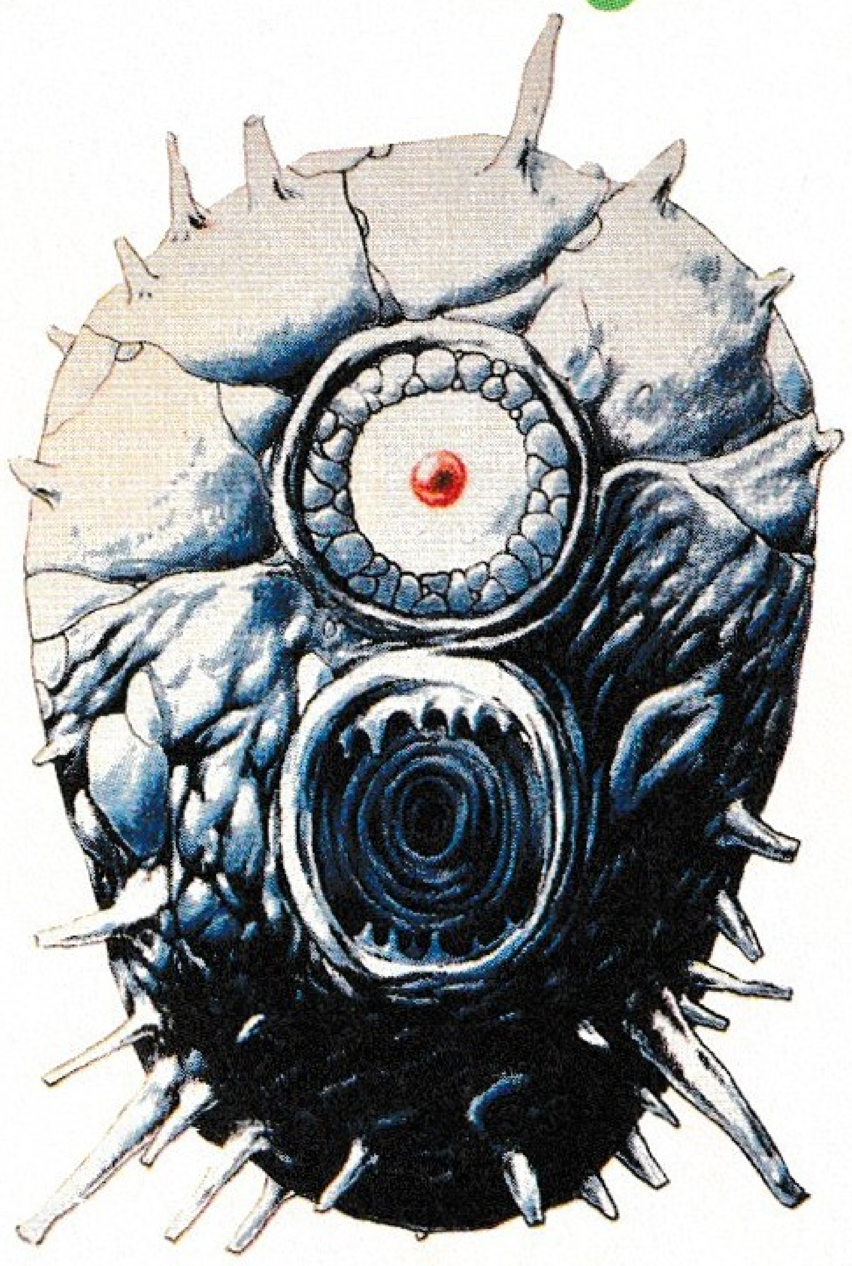
▶フィニーオクティ

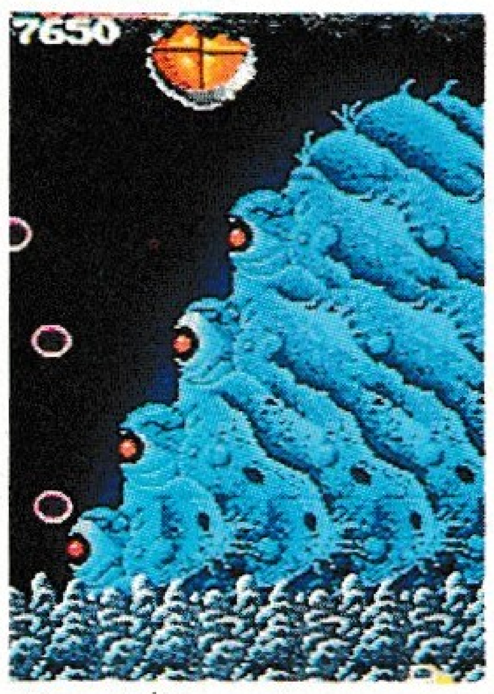


◀チューイングオクティ

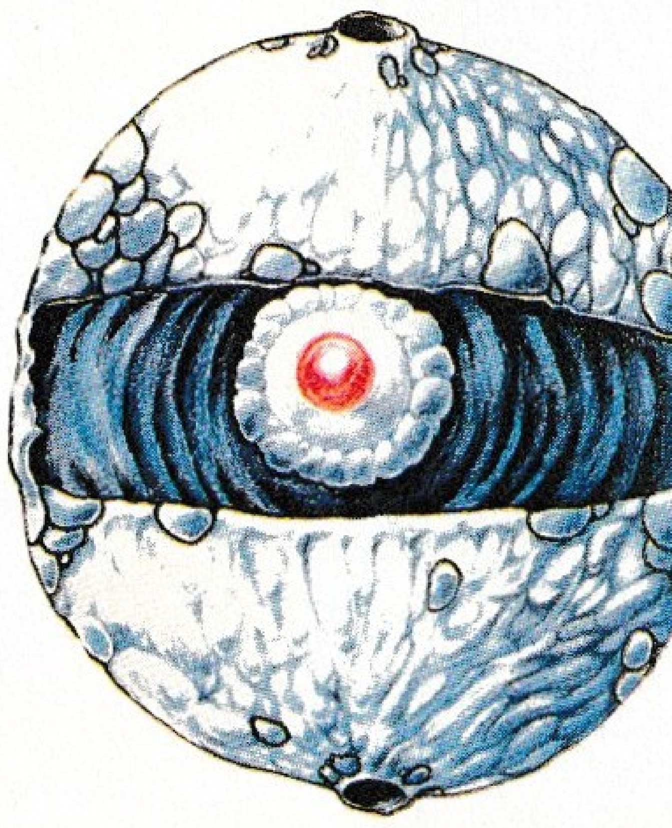
不気味キャラクター図鑑・その2

BaRaDuKe

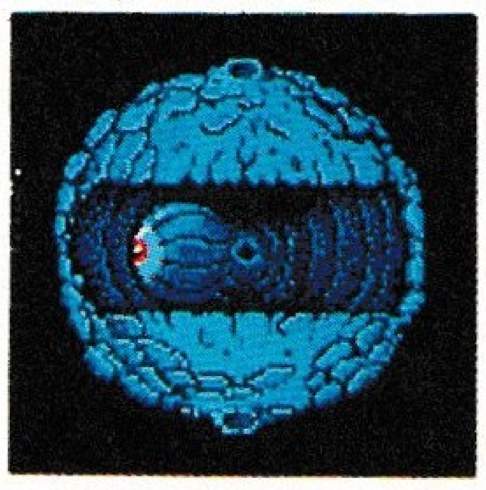




▲▼ブルーウォーム

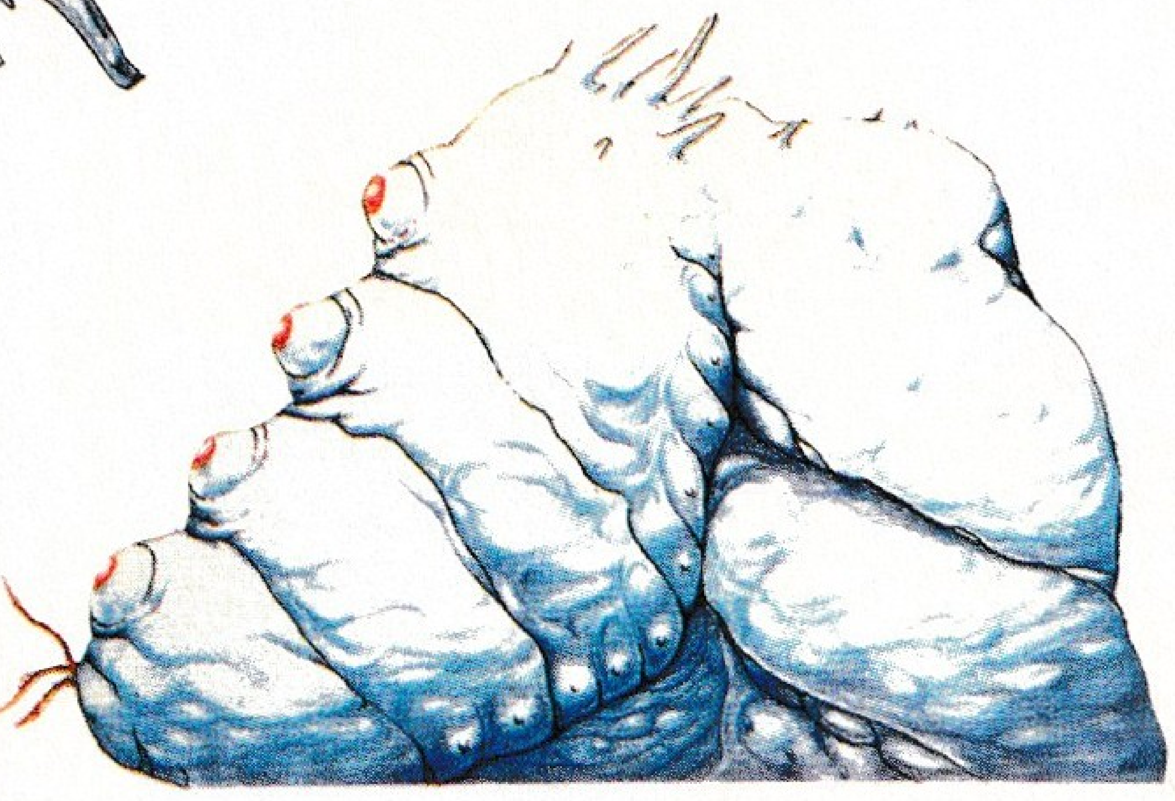


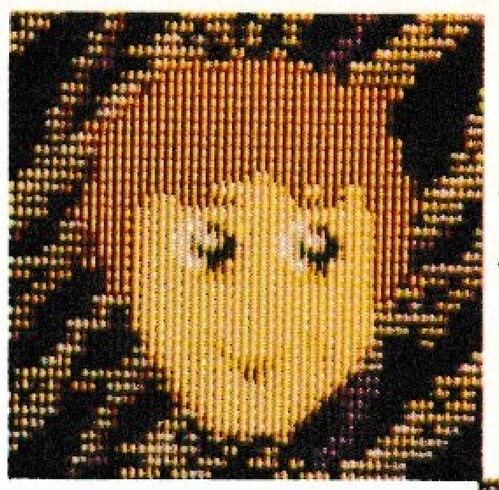
▲▼ターニングアイ



▲▼オクティ・キング

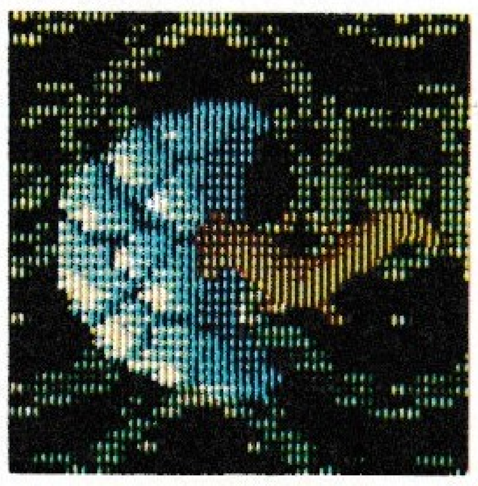


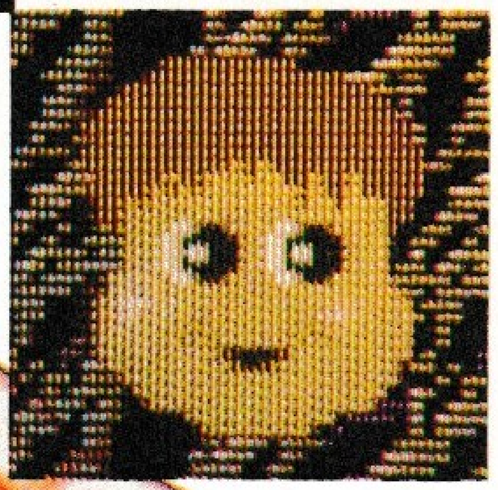




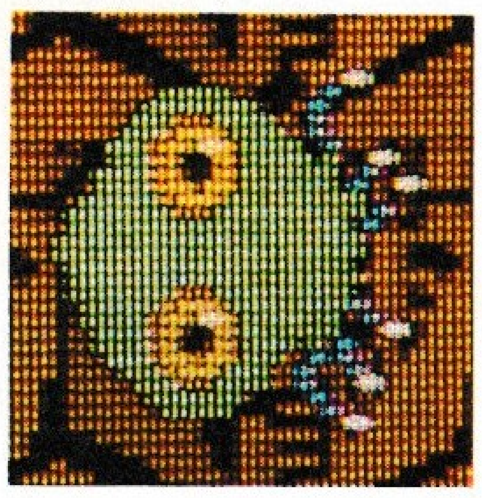
◀ TAKKY 氏と
▼ KISSY 氏
この２つが
一番ブキミ？

▶ケルカリア



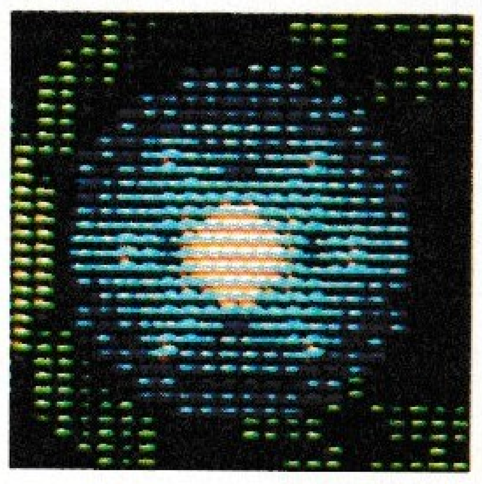


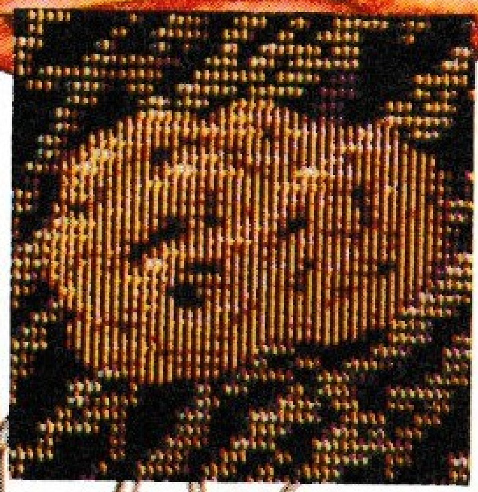
▼スクイド



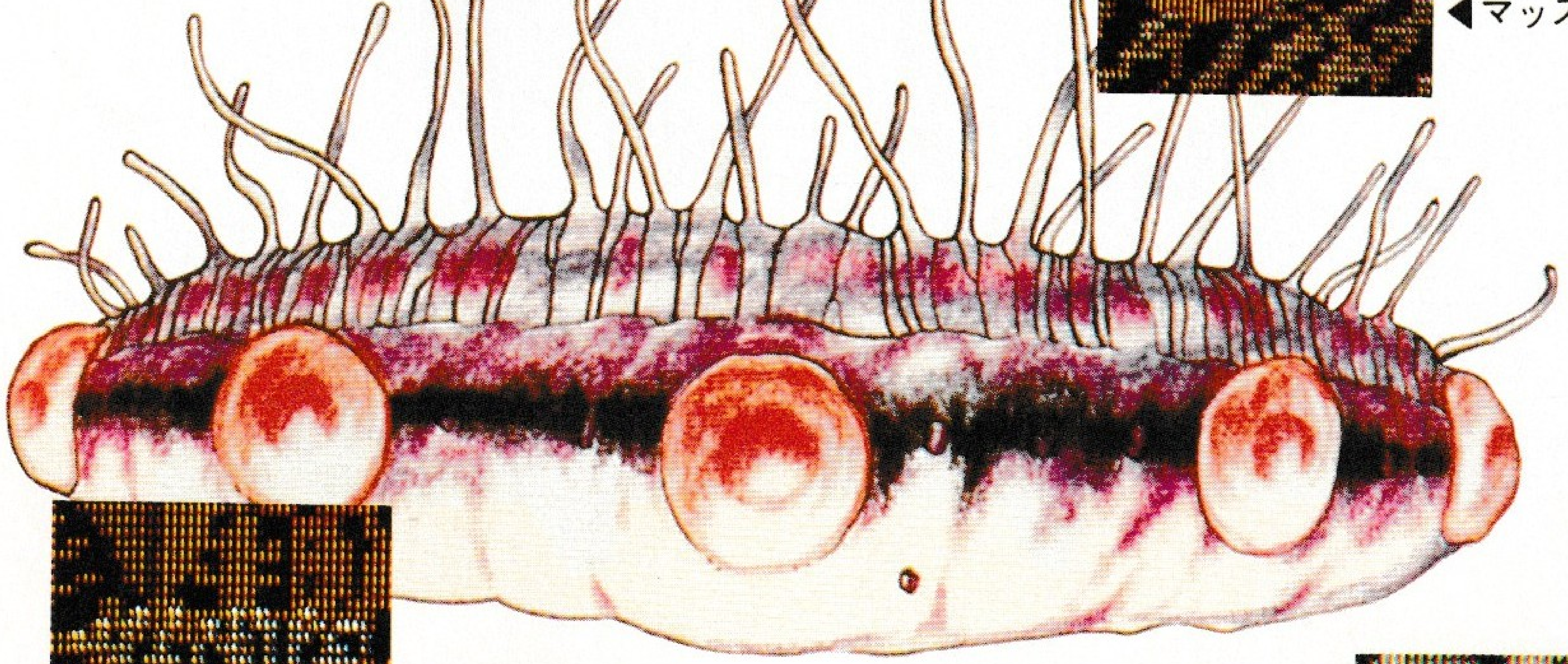


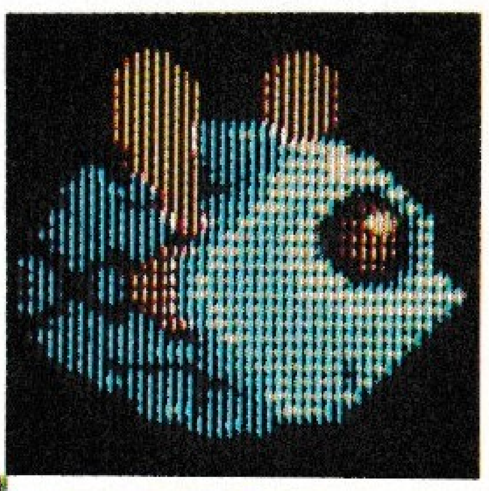
▼テレポ

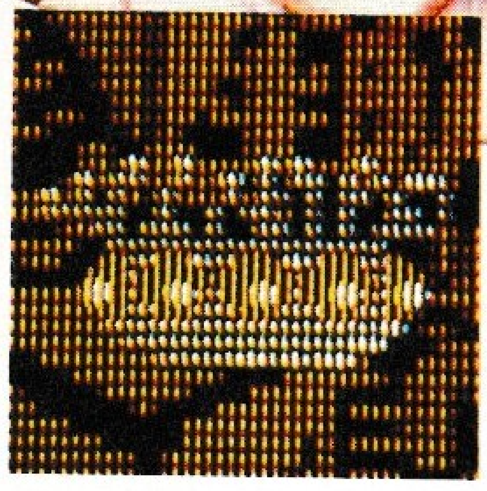




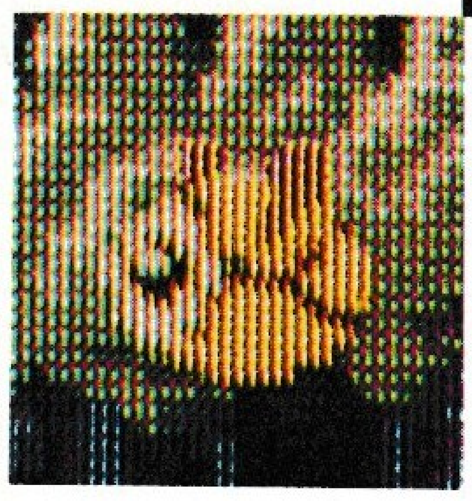
◀マッスルブレイン

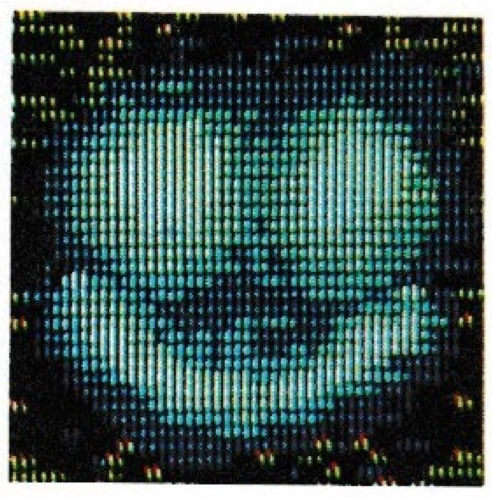




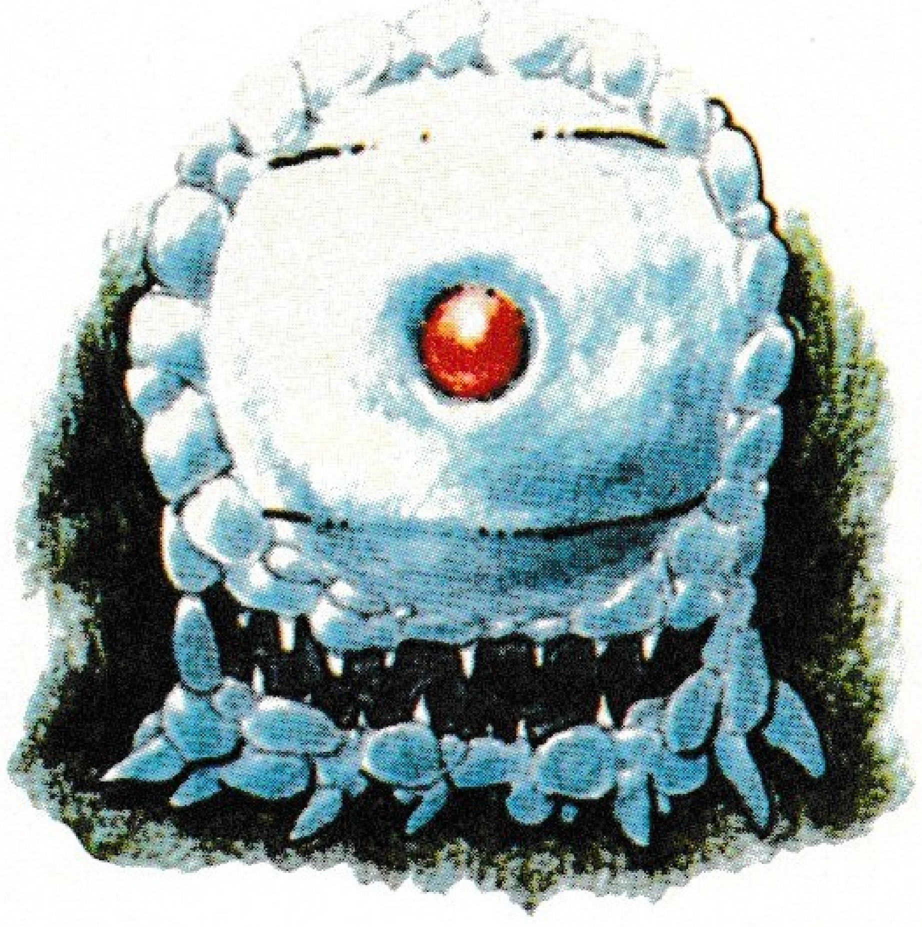


▲モラモラと、
◀その子供





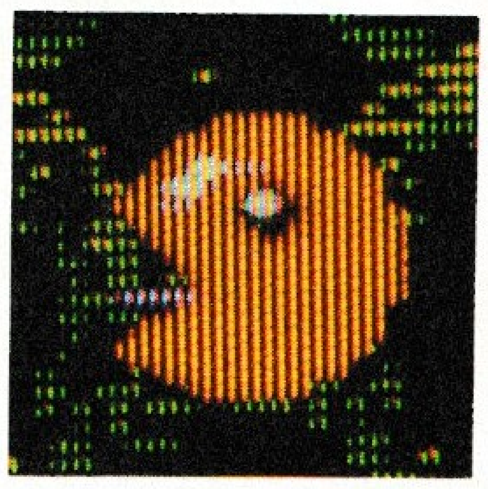
バラデュークは、ドラゴンバスター以来のブキミ路線を踏襲したゲームである。ここに紹介したもの以外にもいくつものキャラクターが生まれ、そして「墓」の中へ葬られていったのである（？）。ところで、「この中に１枚、『著者近影』がある」って言ったら信じる？

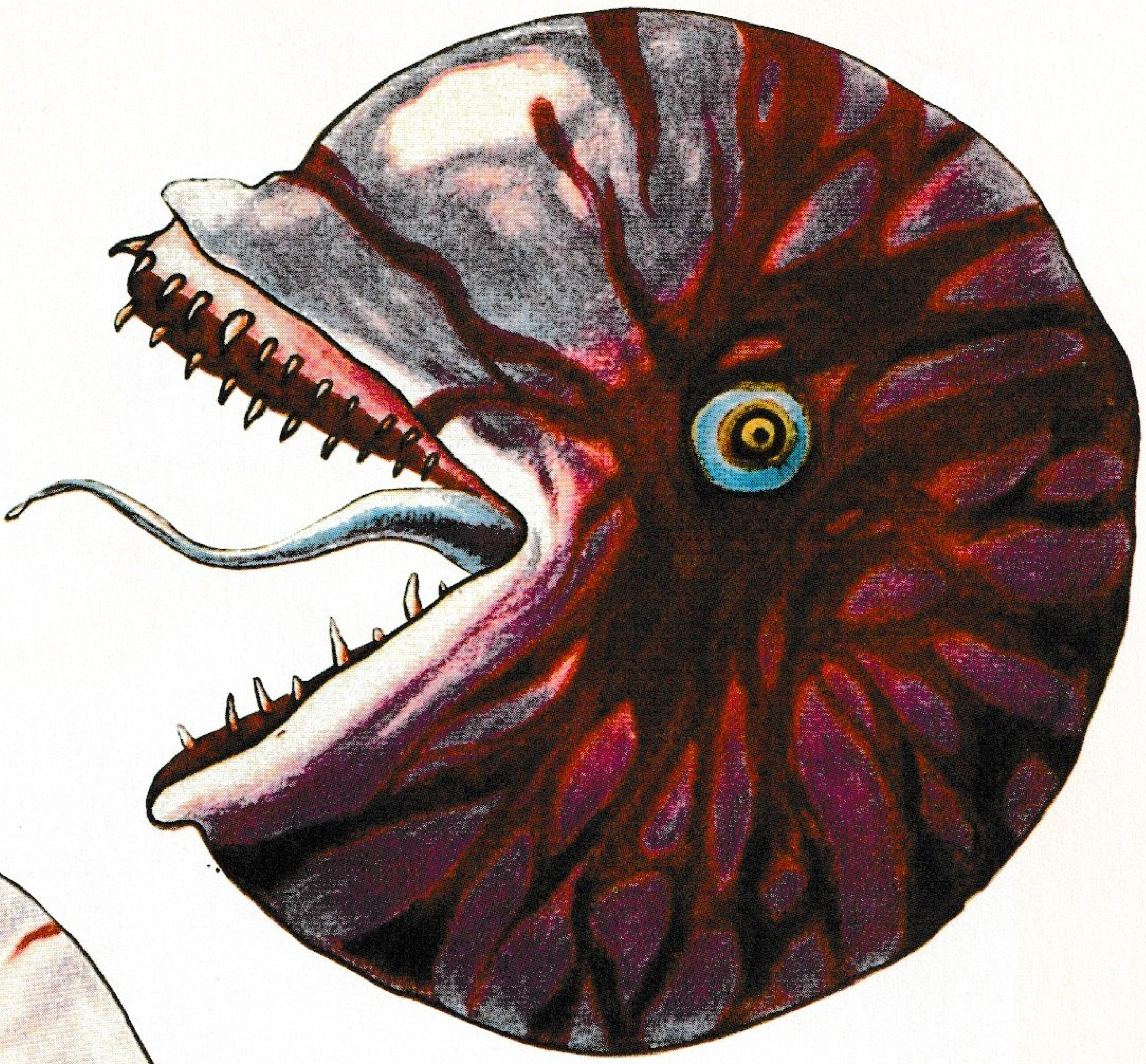


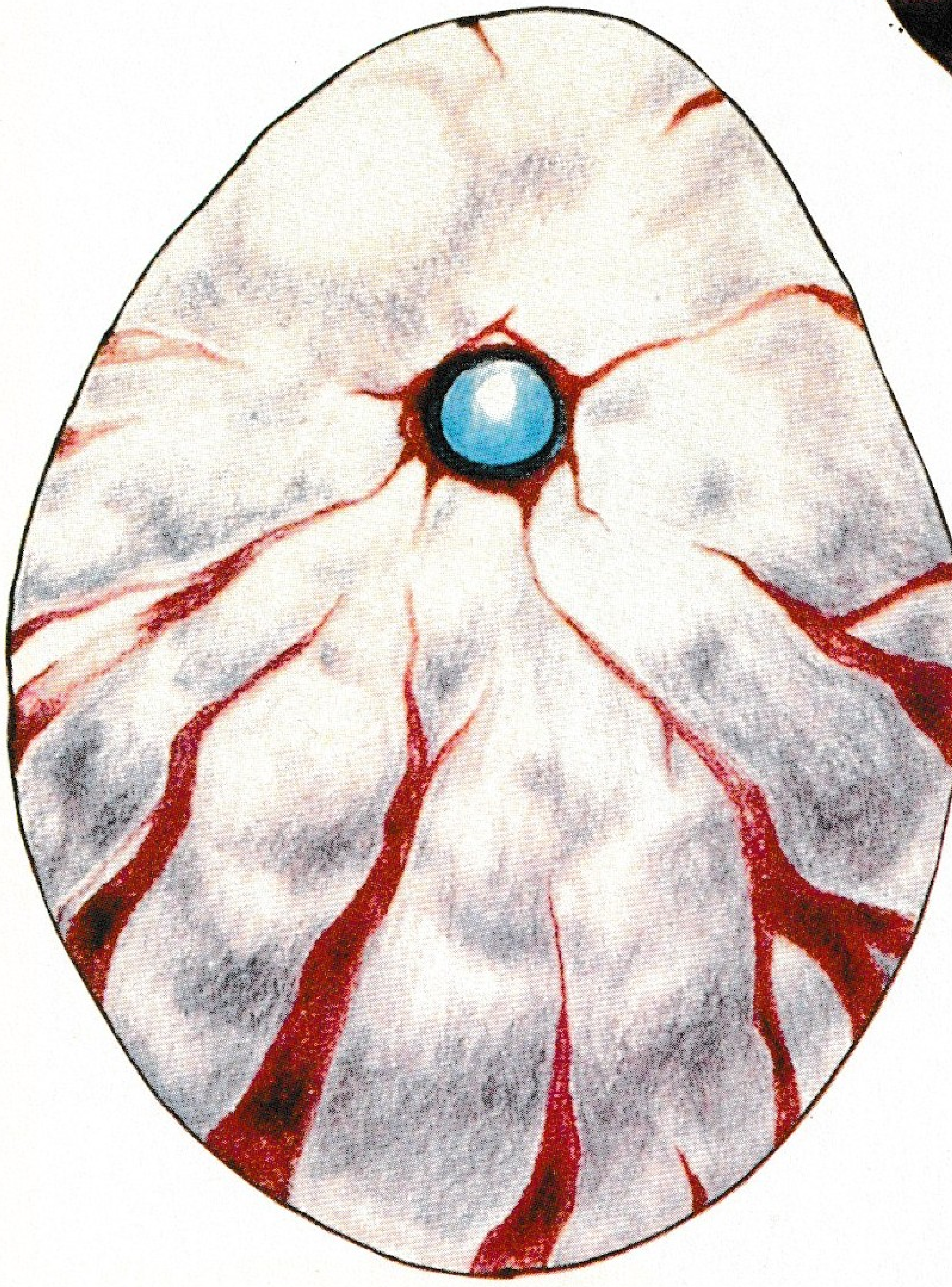


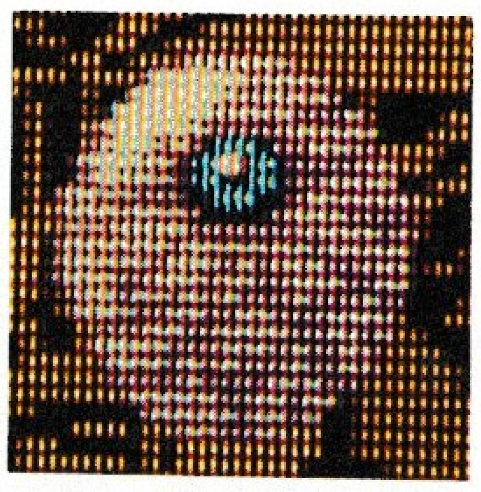


◀バガンと、
▼その子供

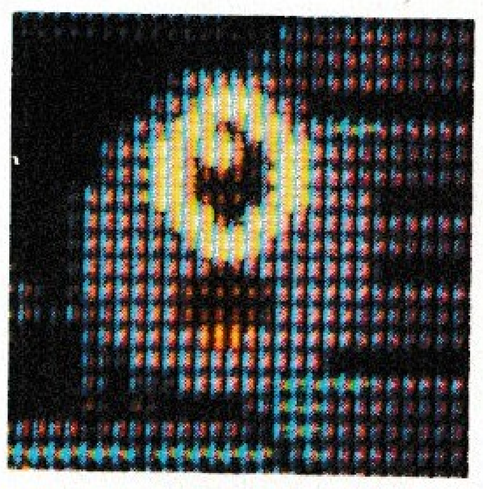


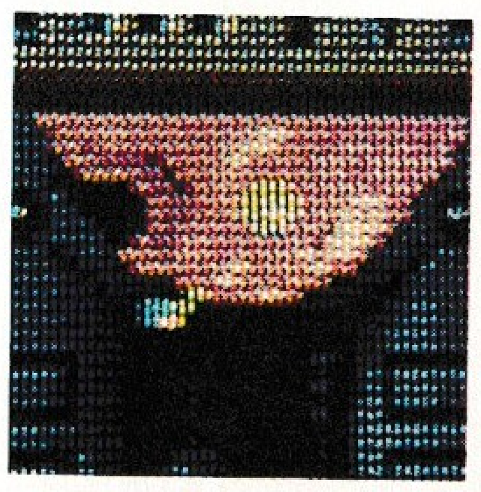




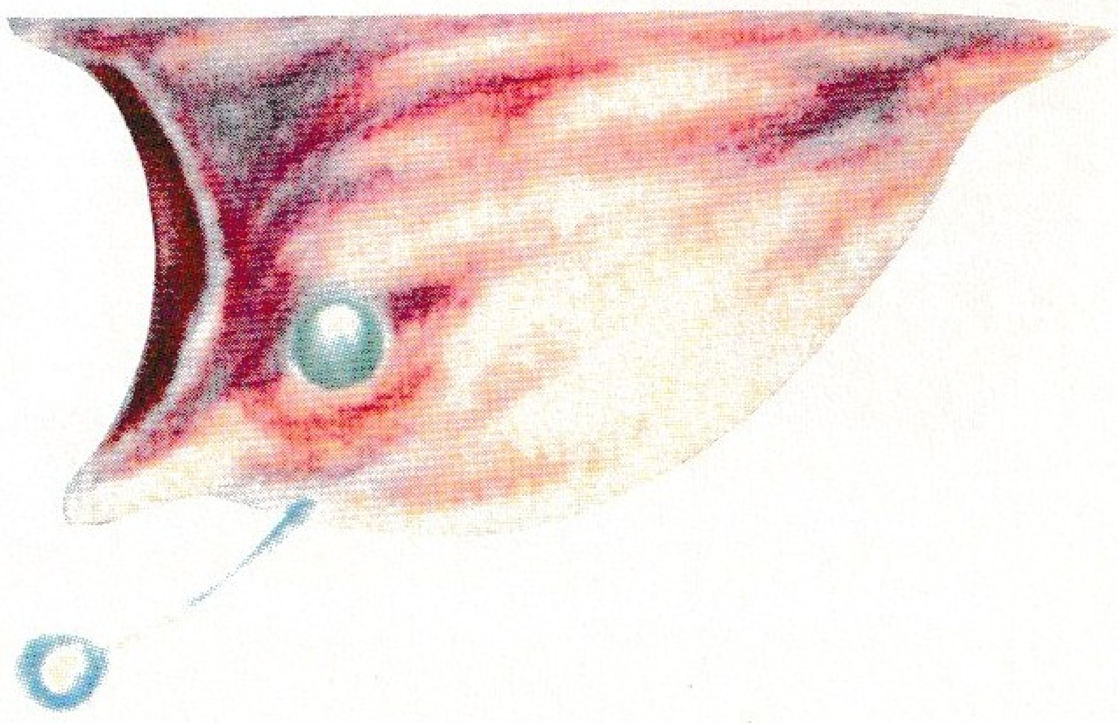


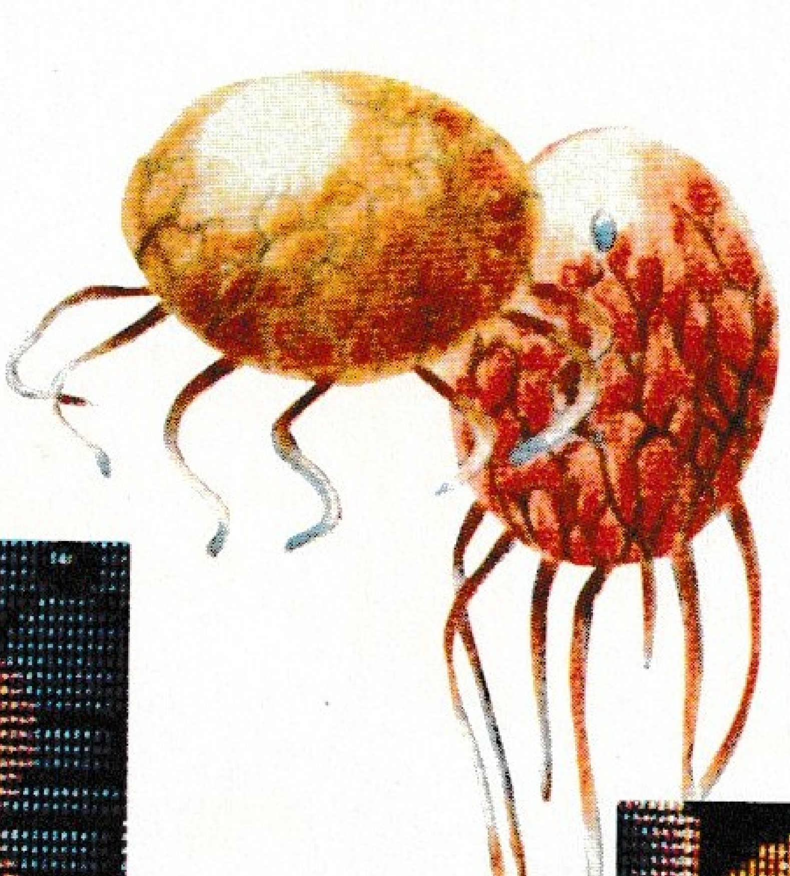
▲リープバガンと
▶その子供

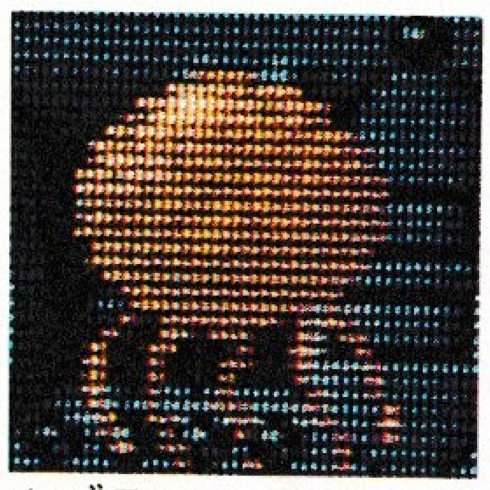




▶エフィラ





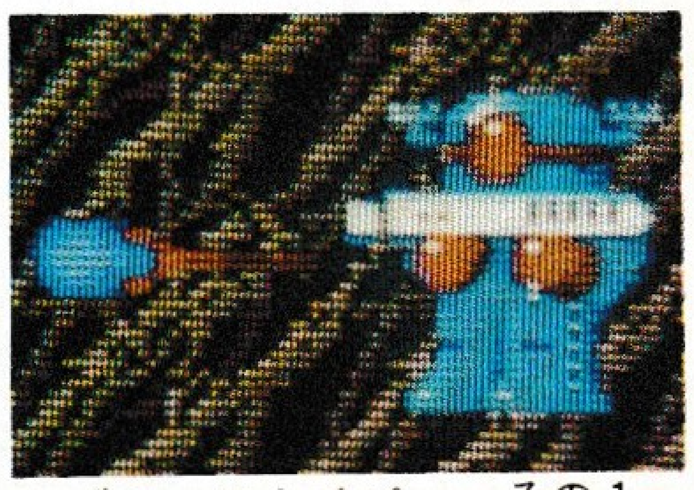


▲ブラヌラ

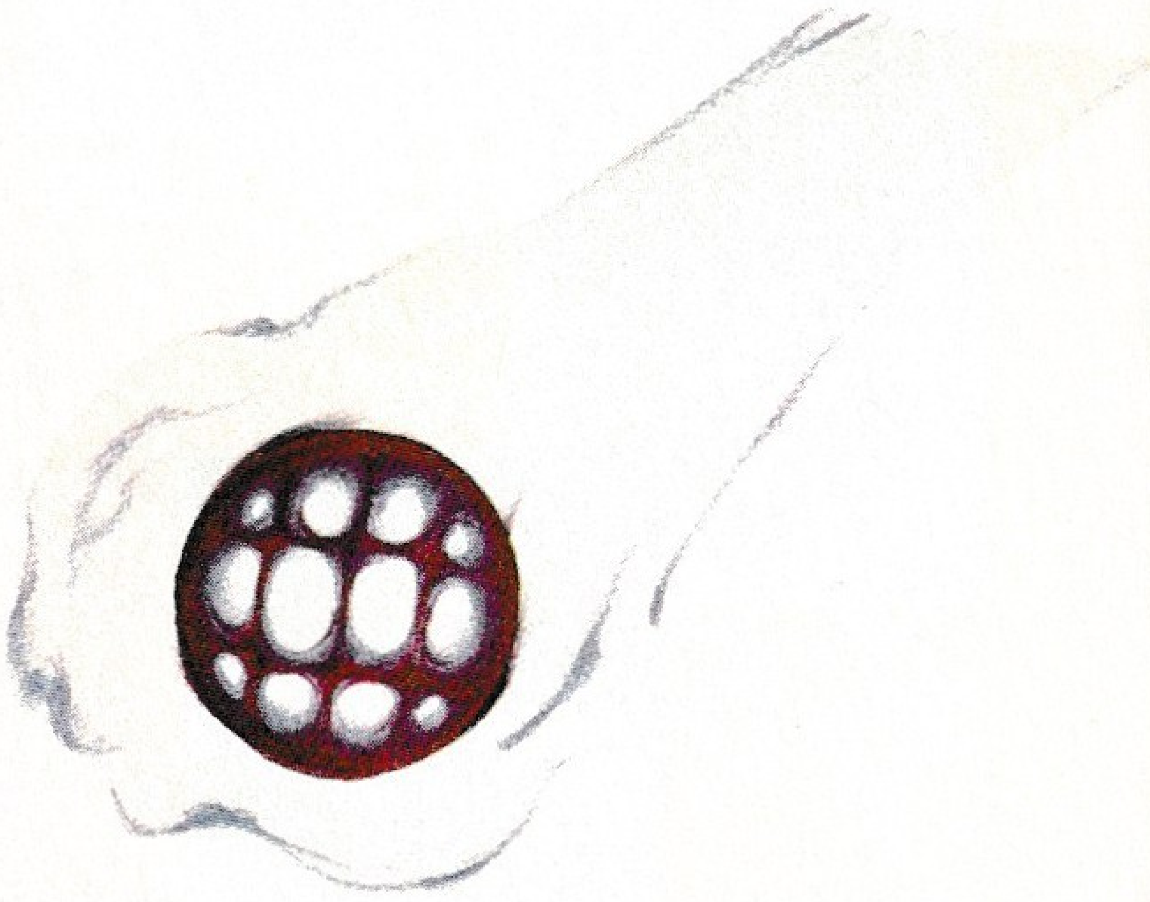


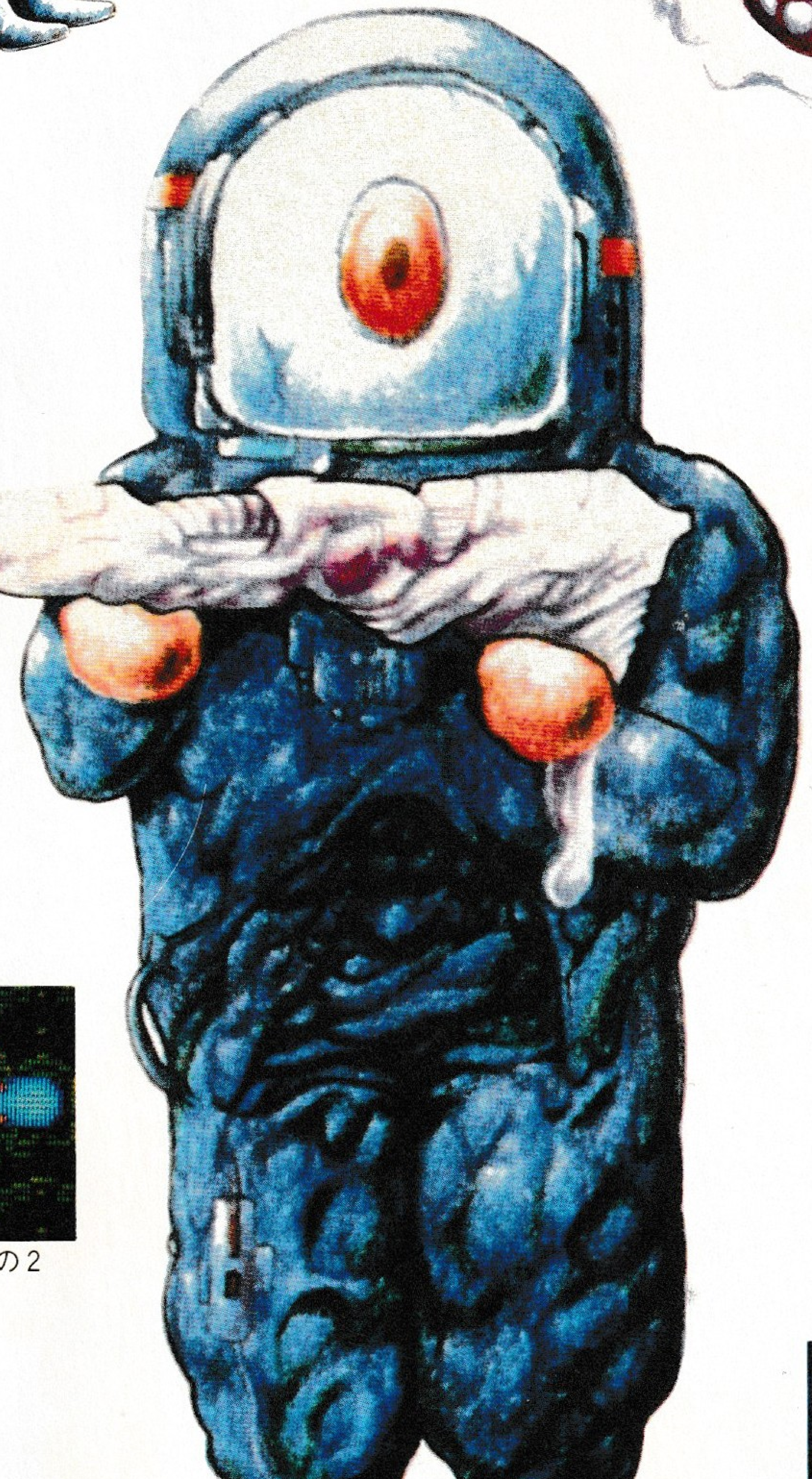
▶スキフラ



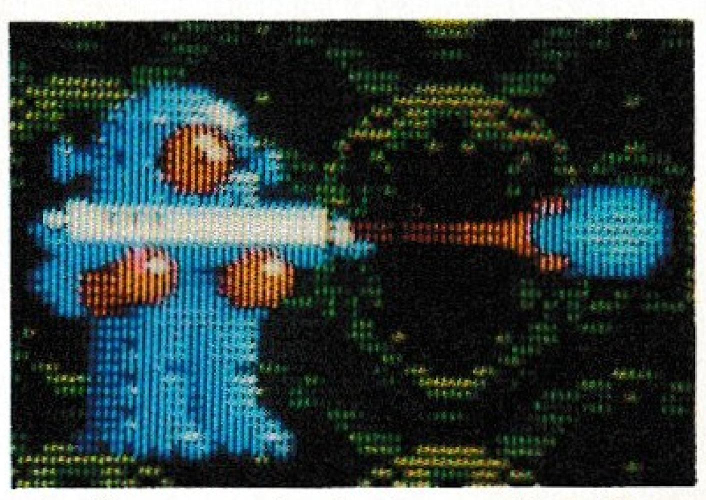


▲ブルースナイパー・その1

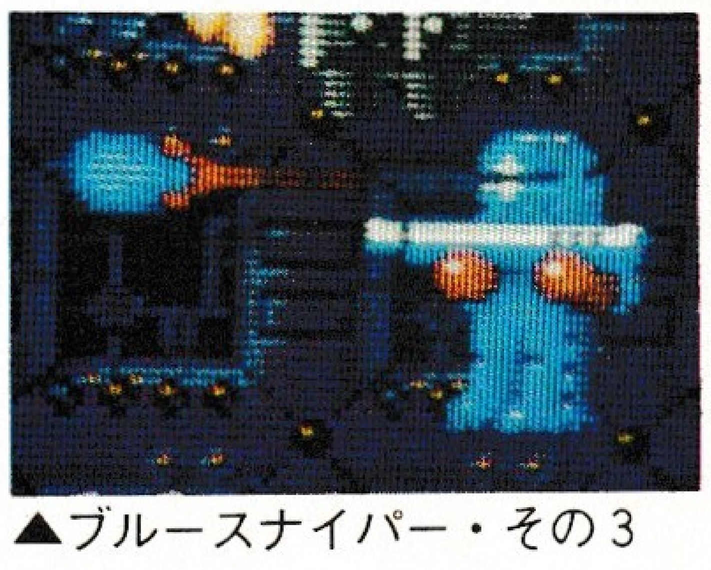




このページを枕にして寝ると
バラデュークの夢が見られる、
としたら、やってみたいか!?



▲ブルースナイパー・その2



▲ブルースナイパー・その3



▲パケット。本音を言うと、じつは筆者は
あまりパケットと仲良くなりたくない…



ま

マーシャルオブフォースパラゴン【Marshal of Force Paragon】名スターラスターのランクの最高位。もちろんバッツーラをやっつけなければこれにはとうていなれない。得点とランクの関係は以下のとおり。

2280—	MARSHAL OF FORCE	PARAGON	1080—1139	SQUADRON LEADER	FALCON
2220—2279	CHIEF MARSHAL	PHOTON	1020—1079	SQUADRON LEADER	DANDRUFF
2160—2219	CHIEF MARSHAL	PROMINENCE	960—1019	LIEUTENANT	WOLF
2100—2159	MARSHAL	KWANNON	900— 959	LIEUTENANT	FOX
2040—2099	MARSHAL	SUSANOO	840— 899	LIEUTENANT	BULL DOG
1980—2039	MARSHAL	IMPULSE	780— 839	LIEUTENANT	TOM CAT
1920—1979	VICE MARSHAL	MONGAW	720— 779	FLYING OFFICER	BLUE JAY
1860—1919	VICE MARSHAL	GILGAMESH	660— 719	FLYING OFFICER	HUMMING BIRD
1800—1859	VICE MARSHAL	RADIANT	600— 659	FLYING OFFICER	LARK
1740—1799	COMMODORE	PHOENIX	540— 599	FLYING OFFICER	SPARROW
1680—1739	COMMODORE	PEGASUS	480— 539	PILOT OFFICER	HORNET
1620—1679	COMMODORE	MACCO	420— 479	PILOT OFFICER	AERO BEE
1560—1619	CAPTAIN	THUNDER BOLT	360— 419	PILOT OFFICER	DRAGON FLY
1500—1559	CAPTAIN	HURRICANE	300— 359	PILOT OFFICER	ALPHA FLY
1440—1499	CAPTAIN	TORNADO	240— 299	PILOT OFFICER	MOSQUITO
1380—1439	WING COMMANDER	TIGER	180— 239	CADET	PLANKTON
1320—1379	WING COMMANDER	PANTHER	120— 179	CADET	AMOEBA
1260—1319	WING COMMANDER	LEOPARD	60— 119	CADET	MICROBE
1200—1259	SQUADRON LEADER	EAGLE	0— 59	CADET	MITOCHONDRIA
1140—1199	SQUADRON LEADER	HAWK	— —1	CADET	WANG

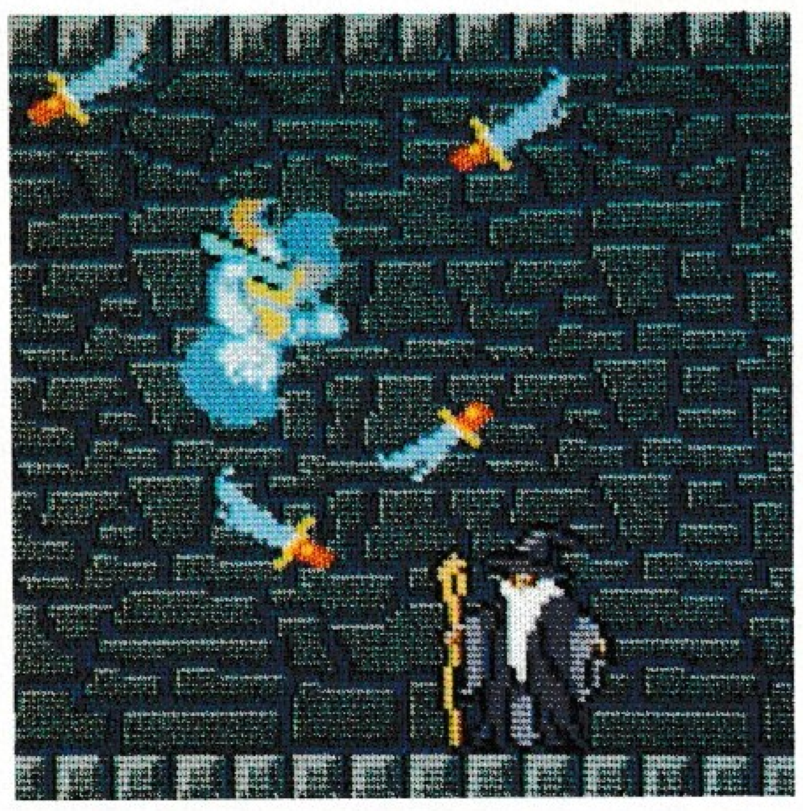
マーシャルかんばん【——看板】【Marchal ——】キャラ名ポールポジションⅡ、シーサイドコースの一番きついカーブの外側に立っている看板。意味あいとしてはペプシ看板と同じだが、こちらは異様にぶつかりやすく、用心して走っていても、いつのまにかこの看板を真正面に見てしまう人が多い。



マーブルマッドネス【Marble Madness】ビデオ名アタリのビー玉ころがしゲーム。リアルな画像、サウンドが売り物。販売にはナムコがあたった。

まいあがる【舞い上がる】動ラ五①クロービスが、ウィザードの操る剣によって、空中にはね上

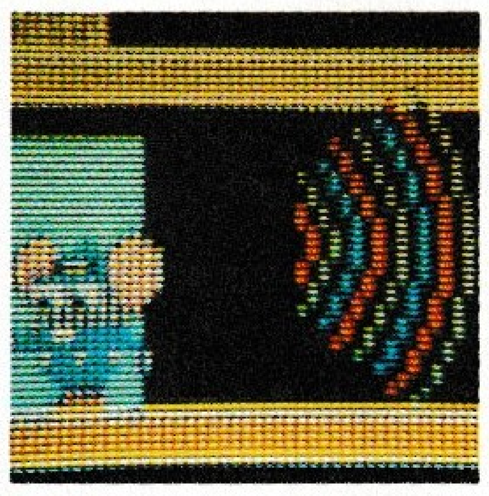
げられてしまうこと。こうなると抵抗不可能で、どんどんバイタリティは減っていく。②ギャプラスのチャレンジングステージで、飛来するギャプラスを、ちょうど変身したファイターのデュアル矢ぶすまミサイルの間にとらえると、ギャプラスが左右のミサイルに交互に当たりながら画面上に消えていく。これを「舞い上がる」という。



◀「ちくしょう、おれをいたぶってそんなに楽しいか⁉」「うん」

マイカー【my car】キャラ名 ラリーX/ニューラリーXのプレイヤーキャラクターをこう呼ぶ。

マイクロウェーブ【micro wave】キャラ名 衝撃波のこと。パワードアを開けると飛び出し、ニャームコたちとぶつかると、それを連れ去る。連れ去った数に応じて、200〜10,000pts.のボーナスとなる。トラクタービームに似ている。



マイコン【micro computer】キャラ名 マッピーのターゲット。300pts.

まきえ【撒き餌】テク名 魚をおびきよせるために与える餌。ビデオゲーム界では、敵キャラクターの出現を見越してあらかじめ弾を何発か撃っておき、敵が画面に出てくる瞬間にその弾を当ててやっつけるというテクニックを指す。敵に攻撃の機会を与えないところがミソ。マッピーやドラゴンバスターの「通行手形」というテクにその類型が見られるが、撒き餌の場合、発射した弾数分しか効果がないのが特徴。古くはタンクバタリアンや、ギャラガのチャレンジングステージなどにこのテクが使用された。ローリングサンダーではこれをさらに応用し、発射した弾が画面端に行ったら、アルバトロスをその方向に移動させ、弾を撃とうとしている敵をバッタバッタとなぎ倒してやっつけるとよろしい。

マクセルくん【──君】ロボ名 乾電池ロボット。1980年製作。当然この名前は「日立マクセル」のマクセルだが、それでは「ナショナルネオハイトップ」だったら「ナショナル君」、「東芝キングバー」なら「東芝君」、「デンソーバッタリー」なら「デンソー君」、「ユアサバッタリー」なら「湯浅君」になっていたのか！？



マザーボード【mother board】図 汎用ゲーム基板のこと。CPU、サウンドチップ、スプライトICなどが実装され、ゲームプログラムの入ったROMを差すとゲームができる。形態は「業務用・家庭用テレビゲーム機」といったところ。これにより、「新しいゲームを仕入れる」ことは「基板」を買うことでなく「ROM」を買うこととなる。ROMを売るだけで商売になる、ということは、日本

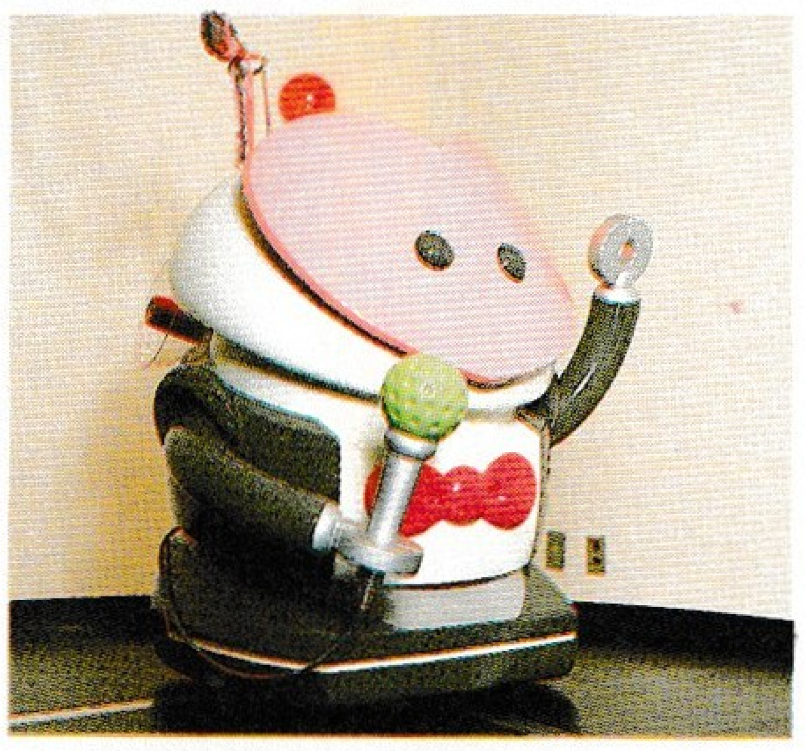
人が無形物にもカネを払うようになった、ということで、喜ぶべきことではあるかもしれない。「システムボード」ともいう。

ましかくキャラ【真四角——】[現象名]ビデオゲーム基板上の、ICの接触が悪いと、ゲームキャラクターが白、もしくは色付きの16×16の真四角として表されることがある。これを「真四角キャラ」という。

マジシャン【magician】[名]ドルアーガの塔/イシターの復活に出てくる魔法使いの総称。前者では、メイジ、ソーサラー、ドルイド、ウィザードの4種類、後者ではこれをさらに細分化して8種類。

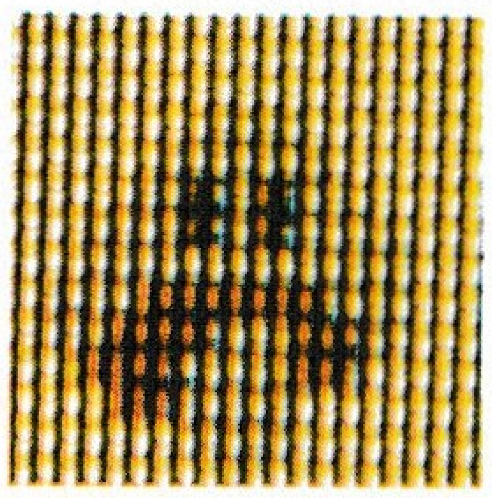
マジックハンド【magic hand】[キャラ名]トイポップのキャラクターで、ピノやアチャの服をはぎ取る。ただし、もともと服を着てなかった場合は関係ない。残念だったね。

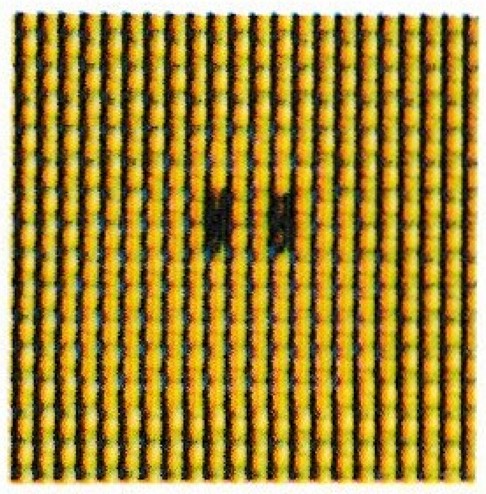
まじめんたろう【Maji Mentaro】[ロボ名]ピクパクのメンバーで、司会兼マネージャー。よう喋る。



マシュリン【mushlin】[キャラ名]魔法をかけられたキノコ。ホブリンに操られている。マシュリンが魔法をかけられたのではなく、魔法をかけられてマシュリンになったところがミソ。

▶普通のマシュリン





◀バシシされたマシュリン。か、かあいいじゃねえか

まじょ【魔女】[キャラ名]トイポップの舞台である城の主。高速の弾をビシバシと撃ってくる。どの武器を使っても倒れないが、ハートだけは彼女の体質に合わず、ハートを8つ食べると中毒を起こし、「ヤラレタ」になって死ぬ。

まじん【魔神】[キャラ名]これは「大魔神」のパクリ。源平討魔伝の敵キャラである。胸を張り、腕をめいっぱい振って歩くさまが不自然でおかしい。衝撃波があれば、それを1発腕部にかましてやればよいのだが、それがないとなると、魔神はかたいので苦戦を強いられることになる。



◀魔神。ときどきコケてがらがらと崩れ落ちる。

まじんはひまじん[文]源平討魔伝において越中・摂津国などの名称でおなじみの「だじゃれのくに」の1フレーズ。さすがにこの手のギャグで大笑いするようなタコちゃんは見かけないが、たいていの人は「ふふん」と鼻で笑っている。ちなみにその他のフレーズを挙げてみると——「だじゃればかりいってるのはだじゃれ」「まきものはおまえをすくうろうる」「かねがねかねがねえ」「かなめいしにはかなうめえ」「むかでがむかってくる」「このどいつおらんだ」「まがったままのまがたま」「やったあやたのかがみだ」「このとりいをおとおりいなさい」「このさきはやみのくにいくのはやみろ」「やみろっつうの」……。



◀数あるだじゃれの中でも
これが一番シンプルかつ
インパクトがある

マスカー【masker】[キャラ名]マスクしたやつだからマスカー。安易といえば安易。ローリングサンダーのキャラクター。あちこちからわいて出てきては、両手を振り上げて飛びついてきたり（このときの彼の仕草(しぐさ)だけをスチルで見ると、まるで盆踊りのようなのです）、殴りかかってきたり、飛び道具を使ったりする。弾１発で倒せる桃、橙、白、灰と、目つきが不安で弾２発必要な黄、茶、緑、青の２タイプ。





まだわかいのう【まだ若いのう】[声]源平討魔伝の、頼朝の台詞。鎌倉にたどり着いたとき、景清のもとに三種の神器が揃っていないと、余裕を見せた頼朝はこう言って挑発してくる。
●人だかりの中に入ってみた瞬間、そのうちの１人がこう言った。「ああっ、この人、人相書きにそっくり！」人だかりの視線はあなたに集中する。この人たちは、あなたの似顔の描かれた「危険人物」の人相書きに集まっていたのだ。ほどなくたくさんの侍がかけつけて来た。もうどうしようもない。頼朝を討つ気持ちは変わらないが、こうなっては万事休するしかあるまい……。

まちぶせピンキー【Machibuse Pinky】[キャラ名]→ピンキー

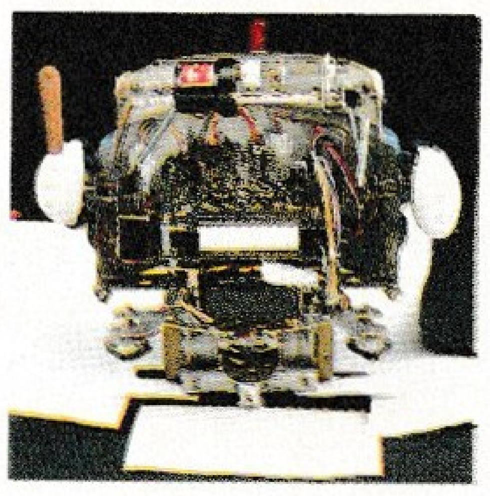
マックス【max】①[名]最大値。「キャパシティ」とか「さいだいHP」とか、「ハートの器」とかいわれることもある。②（M-）[キャラ名]スカイキッドのプレイヤー２。ときに、ブルーマックスともいい、青い戦闘機に乗っている。体の色も濃淡青色のツートン。うん、やっぱりこーでなけりゃいかん。バロンにも見習ってほしい。ちなみにマックスの本名は、マックス=ヤルゼスキー。よっぽど製作者はスキー好きだったのだろうか？

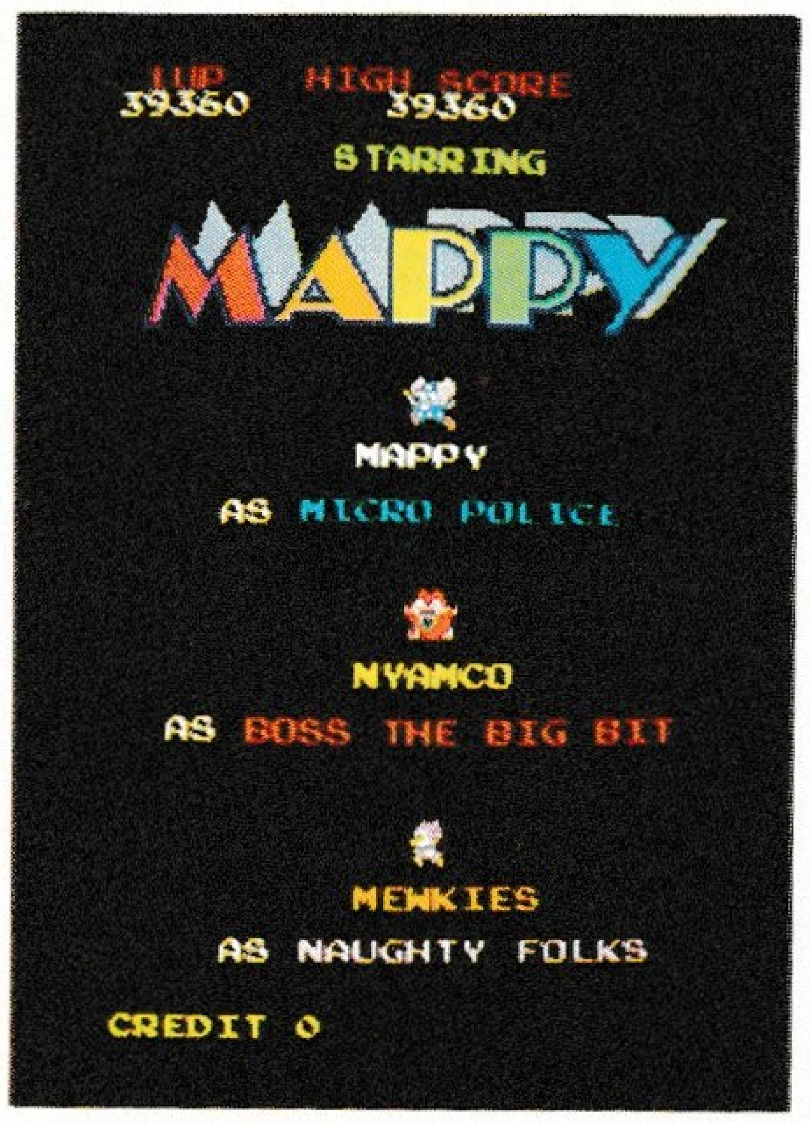
マッコウ【Makko】[キャラ名]ワルキューレの冒険の登場キャラクターであり、アイテム。山奥で死にかけており、薬をあげると生き返る。このとき、「どうもありがとう、おかげで助かりました。お礼のしるしに、このクジラアイテムを差し上げましょう。海を渡りたいときにはこれを使ってください。すぐに私がかけつけますから」といって去っていく（ここにもトムジェリ効果の片鱗が……）。かくしてワルキューレは、クジラに乗って７つの海を渡ることとなる（〽OK OK７つの海は～）。ちょっとしたことをすると、クジラに乗ったまま陸上をのたくるという、えらく器用な芸当ができる。

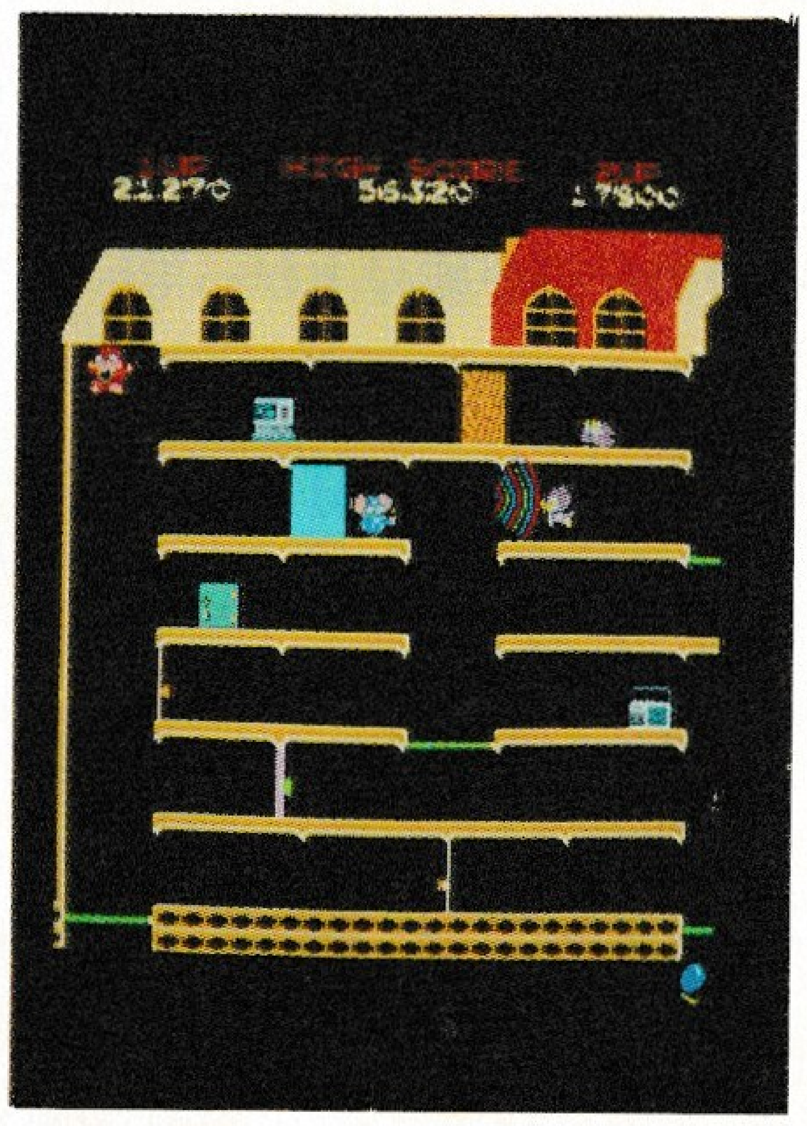
マッスルブレイン【muscle brain】[キャラ名]バラデュークのモンスター。脳を改良して自走式にしたもの。いわば「脳みそ筋」。固いのか、あるいはうんと軟らかいのか、15発までの波動銃に耐えられる。

マッピー【Mappy】①[ロボ名]マイクロポリスマウス、1981年製作。「いってきます！　ぱふぱふ」

「やったぜ、えいえい」の声が有名。②ビデオ名1983年製作のビデオゲーム。ニャームコたちをよけつつターゲットをとる。ナムコット版もある。③キャラ名マッピー②に登場する主人公。

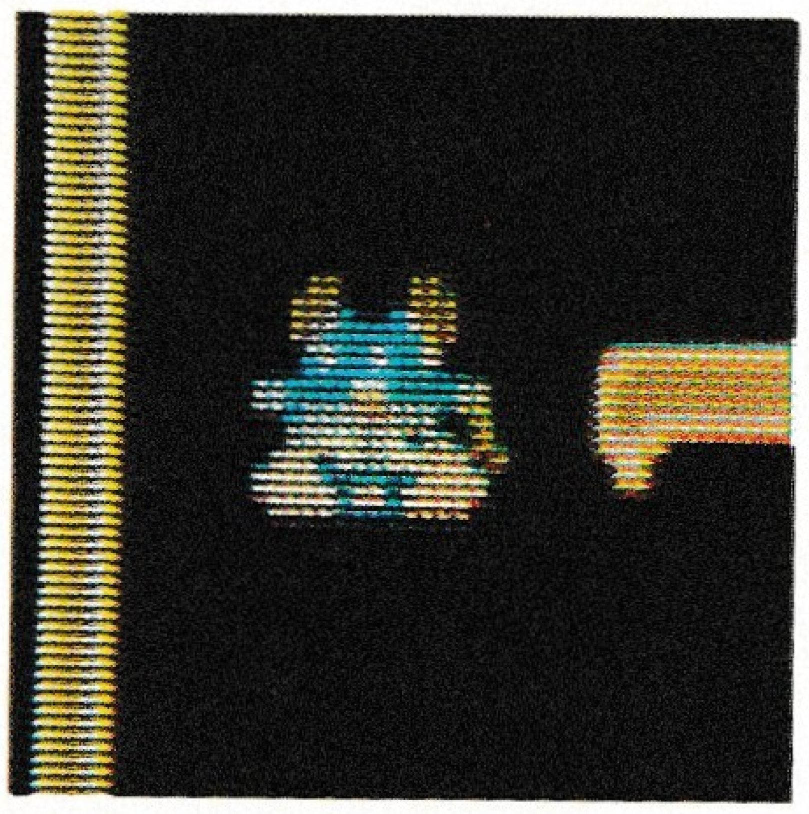





——キット【——kit】ロボ名マッピーの内臓をあーだこーだしてかんたんにしたもの。かんたんにしたとはいえなかなかの出来。

——のくうちゅうかいてんし【——の空中回転死】現象名トランポリンで跳ねている途中にご先祖様と接触し、空中でぐるぐる回転してぶっ倒れること。


◀どうしてマッピーの頭がつぶれているのでしょう？

マッピージュニア【Mappy Jr.】キャラ名マッピー・マピコの子供。彼に罪はない。(何のこっちゃい)。

マッピーランド【MappyLand】图①ナムコットシリーズ第20弾。8面1ストーリーで4ストーリーあり、ターゲットを取って回る展開はマッピーと同じ。2つほどの例外を除けば、移動方法も同じ。要するにマッピーと「シティコネクション（おっとこれは掟破りか！？）」が融合したものがマッピーランド。さしあたってマッピーとの差異をあげるとすると、ⓘマッピーがスリムになっているⓘⓘマピコとマッピージュニアがいるⓘⓘⓘニャームコが変身好きである、といったところ。前作ほどのパンチに乏しいのがちと残念。②①の舞台となる島の名前。パックランドのそばにある。住民がほとんど警察官なので、ワギャン来襲の際、パックランドから110番通報を受け、大活躍した。

マトック【mattock】图つるはし。これについての議論はカッパーマトックを参照せよ。

まびき【間引き】图ポールポジションくらいの人気ゲームとなると、マシン1台当たり延べウン1,000人という人がプレイしたとみてよい。だいたいの人が予選通過して決勝レースの1周くらいは走るから、300位までのレコードのうちのほとんどをこういった人たちが埋めつくして、予選落ちした人などは300位圏外に放り投げられていいはずなのに、そういう人の「11,320pts.」なんて記録も、いつでもしっかり「268位」あたりに食いこむことができる。これはおかしい。だれかが記録を計画的に抹殺しているに違いない。果たしてそのとおりであり、新しい記録が入ったら適当に以前の記録

を抹消することでレベルの平衡を保つ。これが「初心者にも親切なポールポジション」の秘密なのだ。なんとなくインチキのような気もするが、初心者救済にはいいことだし、せっかくがんばったのに「はいどおも、300位〜」なんていわれてはTX-1になってしまう。

——と、以前は思っていた。あれは1982年の冬であった。筆者はポールポジションをプレイし、つるんつるんのテクニックで5位入賞を果たした。〈PRIZE WINNERS〉の画面を見て、自分の名前が入っているのを確認するのは、ちょっと気恥ずかしく、そして誇らしい行為であった。ある日、筆者はそのゲームセンターへ行き、ポールポジションのレコードをのぞいた。5位には、あの自分の記録が……なかった。「——ということは、うまい奴がきて記録が繰り下げられたのか。ま、そんなこともあるさ……」と思いかけた。しかし、その仮説はわずか7秒で否定された。かわって5位には、筆者のすぐ下にいた6位の記録が繰り上がっていたのである。この当時、酒も飲まず煙草も吸わず、博打もしなけりゃ、女もやらなかった筆者にとって、ビデオゲームはさほど多くない娯楽の1つであった。そのゲームに、それもあれほど好きだったポールポジションに裏切られた無念の思いは、時の流れも癒やせぬ傷となって、今も筆者の心にある。

マピコ キャラ名 マッピーのガールフレンドで、マッピージュニアもいるのでいずれ結婚することになっている。んまぁ、ふしだら。

マブー【Mabu】キャラ名 ローリングサンダーに登場する悪の秘密結社「ゲルドラ」のボス。顔が「『ルパン三世』のファントマ」、外見が「『チョットイイデスカ？』の神父サン」といった感じ。アルバトロスの攻撃に24発まで耐えられるアーマースーツを着込んでいるが、それに甘えて自分から能動的に攻撃する努力を怠るのはよくないと思う。

まほうつかい【魔法使い】キャラ名 トイポップの敵キャラで、魔女の配下に属する中間管理職。ボックス7から8面おきに登場する。倒せる武器は星弾とつむじ風。

まほうの【魔法の——】

——くつ【——靴】キャラ名 パックランドからフェアリー国までフェアリーを送っていったパックマンがおみやげにもらう靴。空中でジャンプできる。

——たからもの【——宝物】名→ミスティックアイテム

——ランプ【——lamp】キャラ名 リブル・ラブルの宝箱の中身。ポットだという人もいる。6,000pts.

まゆみ キャラ名 ファミリースタジアム・タイタンズの1番打者。数あるトップバッター中、長打力で一頭地を抜く。とくに、第1打席の初球か何かでいきなりホームランを食らった日には、最高に血圧が上がる。

マリアソケット【Maria Socket】ロボ名 ピクパクのメンバー。ボーカル兼キーボード。羽を広げるとチョウに見えるが、たたむとこれが、羽アリになってしまうという情けなさ。



マリブラこうか【——効果】【Mari-Bro.：Mario-Bros.】名 任天堂の「マリオブラザーズ」は今でもプレイする人がなかなか多いが、あのゲームは、動かすキャラクターが数多く現れると、動きが異常に遅くなるという性質がある。そこから、ビデオゲームのキャラクターの動きが遅くなることを「マリブラ効果」といい、マリブラ効果が起こることを「マリブる」という。これはあくまで「マリブラ効果が起こる」ということであり、けっして「ロッテ・マリブの高波」とは関係ない。(→ぞうさん)

まるシー【Ⓒ】名「copyright」、つまり著作権のこと。文章でも絵でも音楽でも、創作的表現を行えば、著作権が生じ、創作した人（著作者）はそれに関する複製・翻訳・放送その他一切の権利者となる。「権利が生じる」なんてゆーととても「お得」な気分になるので、最近じゃ一般市民まで何かとゆーとⒸ（まるシー）したがるが、その著作物がⒸするに価するシロモノかどうかは、もちろん保証のかぎりでない。その証拠に、ホラこんな本にすら……。

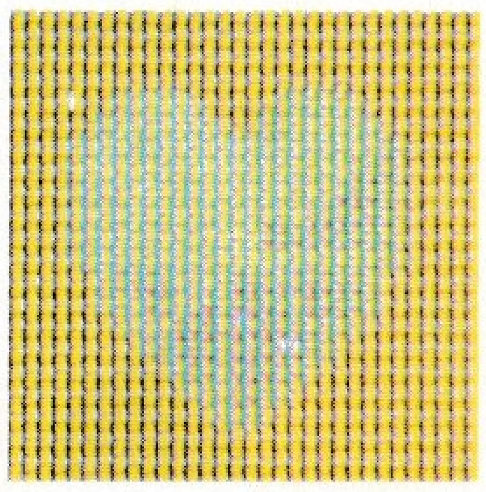
まんるいにばあす【満塁にばあす】慣悪いことは続けて起こるものである。

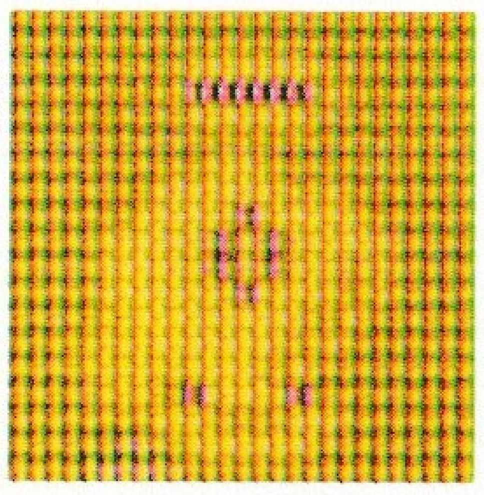
み

ミスタープロレス　【Mr. ――】エレ名1983年のエレメカ。腕ずもう式に腕力を競う。ランクは「キングコング」から「史上最強の男」「人間ブルドーザー」「燃える闘魂」「町の力持ち」「スポーツマン」、そして「へんたいよい子」まで７種類。練習も含めて３回試技ができる。

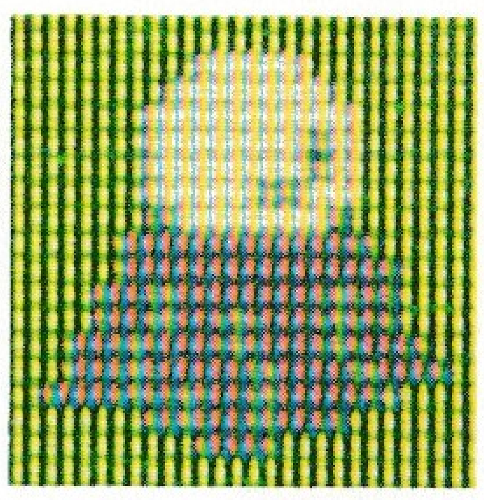


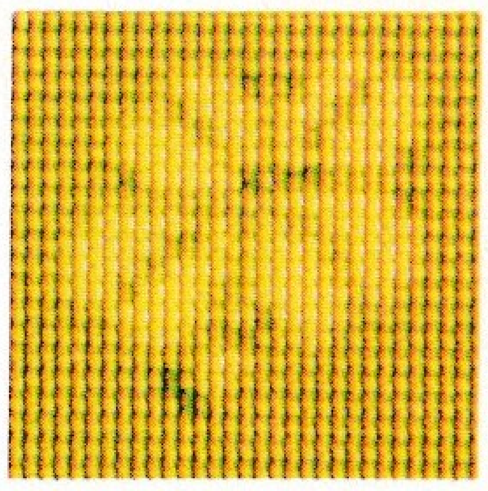
ミスティックアイテム【mystic item】名魔法の宝物のこと。

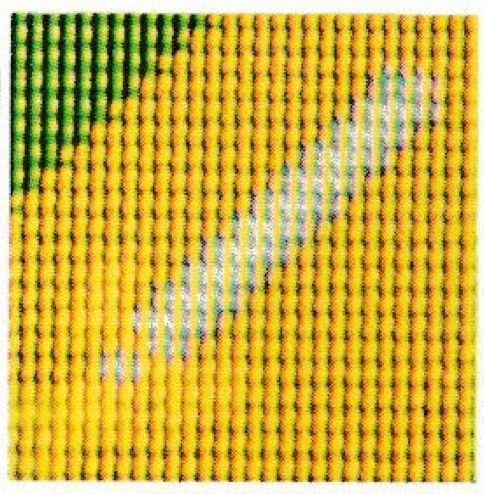

▶ハート


▶つぼ

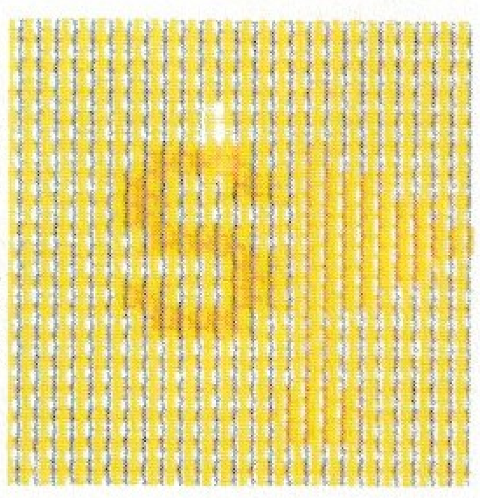

▶砂時計


▶水晶玉


▶クローバー


▶剣


▶カブト


▶スペフラ（略）

ミステリー【mystery】

ミステリーベム【mystery bem】キャラ名かえるの化け物。ワープ&ワープに登場する。

――ポイント【――point】名実際に取ってみないと何点になるかわからないボーナス点のこと。

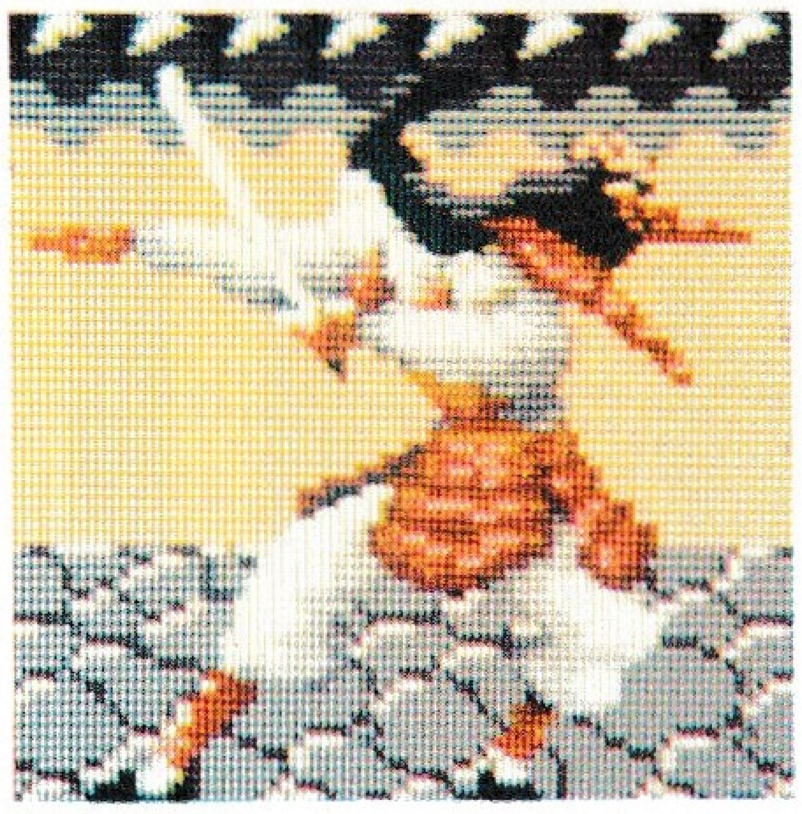
みつくびりゅうじん【三つ首竜神】キャラ名 源平討魔伝のキャラクター。信濃国に住んでいて草薙剣（くさなぎのつるぎ）を隠し持っている竜神の親玉。でも空は飛べない。根元が地面に固定され、3つの首をぶんぶんと振りながら「ああああああーぉ」と鳴き叫ぶその姿は、さしずめイソギンチャクかローパーか、といったところ。



◀もしかすると、これが一番の難敵かもしれない。

ミッション【mission】图スカイキッドにおける画面数の概念。

みなもとのよしつね【源義経】人名・キャラ名 源平討魔伝で「ほっほっほっ」とやってきて「ギョエー」と消えていく。もはや何もいうことはありますまい。死んでもなお、頼朝のために働かされる義経に、合掌。



◀「殺してしんぜよう！」

みなもとのよりとも【源頼朝】人名・キャラ名 1147～99（久安3～正治1）鎌倉幕府初代将軍。幼名を鬼武者という。およそ自分で戦わずに天下を握った。その後、土御門通親（つちみかどみちちか）に計られて朝廷対策に失敗、巻き返せぬまま、相模川の橋供養の帰路落馬し、それがもとで死亡する。義経ファンの皆様、少しは気が晴れましたか？ 源平討魔伝では魔王として登場し、景清に討たれると、「わが魂は不滅じゃ」とかいいながらずぶずぶと沈んでいく。もっとも、頼朝に恨みを晴らすために景清は蘇ってきたわけで、こいつが死んでしまうと景清もまたずぶずぶと……。

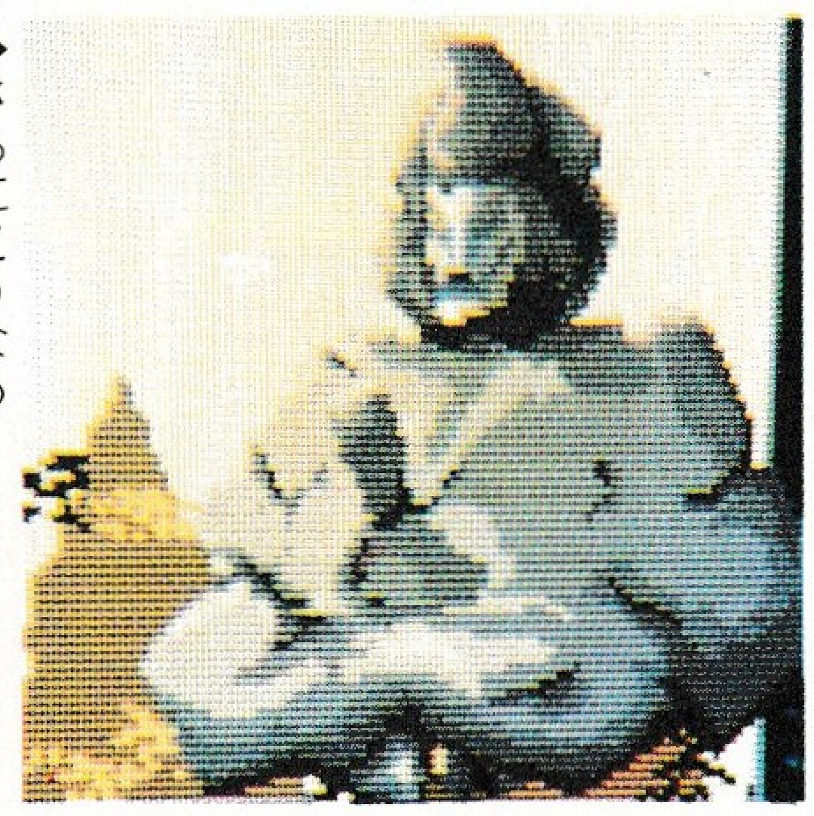
▶ふつうの頼朝である



▶攻撃するとこうなり…



▶さらにこうなる



みにくいたたかい【醜い戦い】图最近、2人同時プレイのできるゲームが多い。これらのゲームの中には、一方が他方を攻撃すると、撃たれたほうがしばらく身動きできなくなるようにしてあるものが多い。そして実際、攻撃してしまうことが多い。そうすると他方は頭に来て、逆に一方を撃ち返す挙に出ることが多い。ひっこみのつかなくなった一方が、さらに他方を攻撃することも多い。そして他方が負けずに撃ち続けることがこれまた多い。かくしてここに、敵の存在を度外視した熱い戦いが繰り広げられ、勝負は敵の動き1つにゆだねられることとなる（先に敵にやられたほうが負け）。敵の動きを完全に見切ったうえでこの戦いに持ちこめるようになったら、もうその人は一流の「殺し屋」といえるだろう。

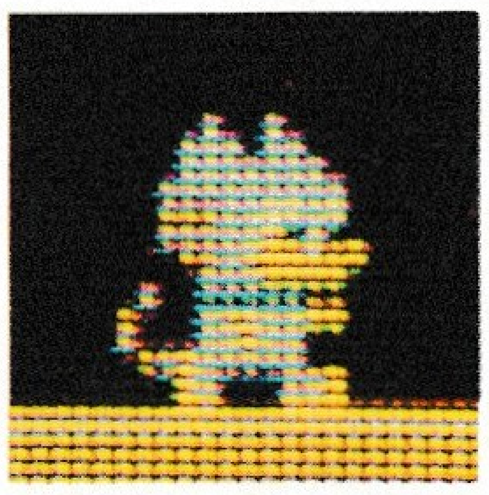
ミニききゅう【――気球】【mini――】[キャラ名]スカイキッドのキャラクター。迎撃気球のサブセット。攻撃力が弱いので集団行動をする。

――ゴルフ【――Golf】名MSX用ナムコットの11作目。はじめてのオリジナルゲーム。リアルなゴルフが楽しめる、とさ。

――コンピュータ【――Computer】[エレ名]1970年のエレメカ。適性判断ゲーム。「天才バカボン」の絵がそこはかとなく風情である。

ミニモン【minimon】[キャラ名]「minimon」は「mini monster」のことか？　キューティQのキャラクター。画面上部でシッポを振っている。目玉がない。最近、マッピーランドに再登場した、という噂あり。

ミューキーズ【mewkies】(pl.：sing. はミューキー【mewky】)[キャラ名]ニャームコの子供たち。無邪気でいたずら好き。するどいタイプと、にぶいタイプと、しつこいタイプ、左型、右型などに分類できる。その昔はニャンタ【nyanta】といったが、改名した。両親はニャームコと誰なのだろう？



ミラーナイト【mirror knight】[キャラ名]ドルアーガの塔のナイトの1人。鏡のかけらからつくられた騎士で（？）、ギルの装備と「闘いの合わせ鏡」になる。しかし、戦うのはヘタなので楽勝。なお、ふつうミラーナイトといえば銀色だが、突然変異で「ギルの色」まで鏡写しにした金色のミラーナイトも生まれ、ドルアーガの塔で試験栽培した結果、ただのミラーナイトよりも外傷に強い、優良品種となった。官庁届出名農林28号（ウソ）ゴールデンミラーナイト。

ミライヤ【Milaiya】名ナムコ直営「ゲームスペースミライヤ」のこと。蒲田西口・丸井蒲田店地下にあって、じつに未来的な内装であったが狭かった。ああ、今はなきミライヤ。



◀かつて存在した
ナムコ直営店
なのである

ミル【mil】[キャラ名]モンスターの仲間で、パック&パルに登場する。点滅しているターゲットをとっては巣にもって帰っていく。パックマンと触れてもミスにならない。

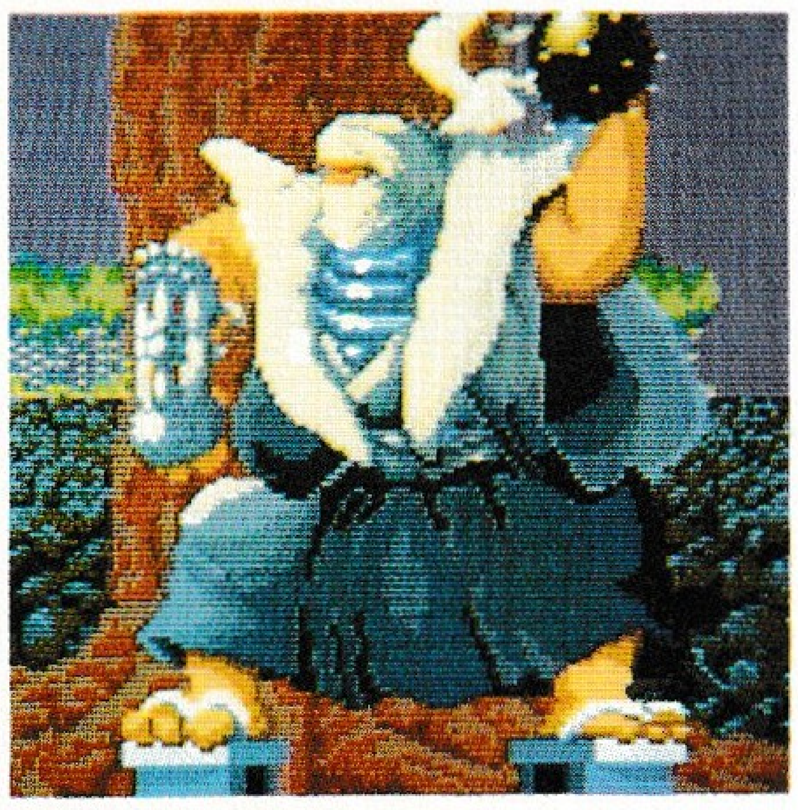
みんなしょうきです【『みんな正気です』】名ラジアメの本。ばかばかしいお笑いが「みちっ」とつまっている。日の出出版から。680円。ただし、もう絶版。

む

ムーンサルト【moon salto】名月面宙返り。1972年ミュンヘンオリンピックで日本の体操の塚原選手がはじめて見せた技。今ではナムコシアターのアクロボールも会得し、ことあるごとに「ムーンサルト」といいながらジャンプ攻撃をやっている。

むさしぼうべんけい【武蔵坊弁慶】人名・キャラ名 彼に「ばかめ」といわれて落ちこんでしまった人も少なくあるまい。鉄玉や鉄球棒で攻撃する。自分が攻撃を受けるたび、「おわっ」といい、やられると「これで勝ったと思うなよ」とか「今に見ておれ」とスネる。わりと幼い奴なのかもしれない。ところで、源平討魔伝が話題を呼んでいた頃、テレビでは「武蔵坊弁慶」をやっていたので、弁慶の勇姿に感動を覚えつつも、ゲームでは弁慶を倒さねばならない、というジレンマに陥った方もおられるかと思うのだが……。

▶「ぶぁ〜かめぇ〜」





◀「かたはら痛いわ」

むしる【虫る】動ラ五 通俗的に「バグる」などといわれているものと同じ。バグのせいで異常動作が起こること。ナムコ開発用語の1つ。

むてき【無敵】名 敵キャラクターとぶつかってもミスにならない状態。逆に敵キャラのほうがやられてしまう場合と、単にアタリ判定がなくなっているだけの場合がある。後者のケースが事故によって起きると「すり抜け」になる。無敵といっても、本当に「敵なし」ではない。無敵の敵、その名はタイムアウト。

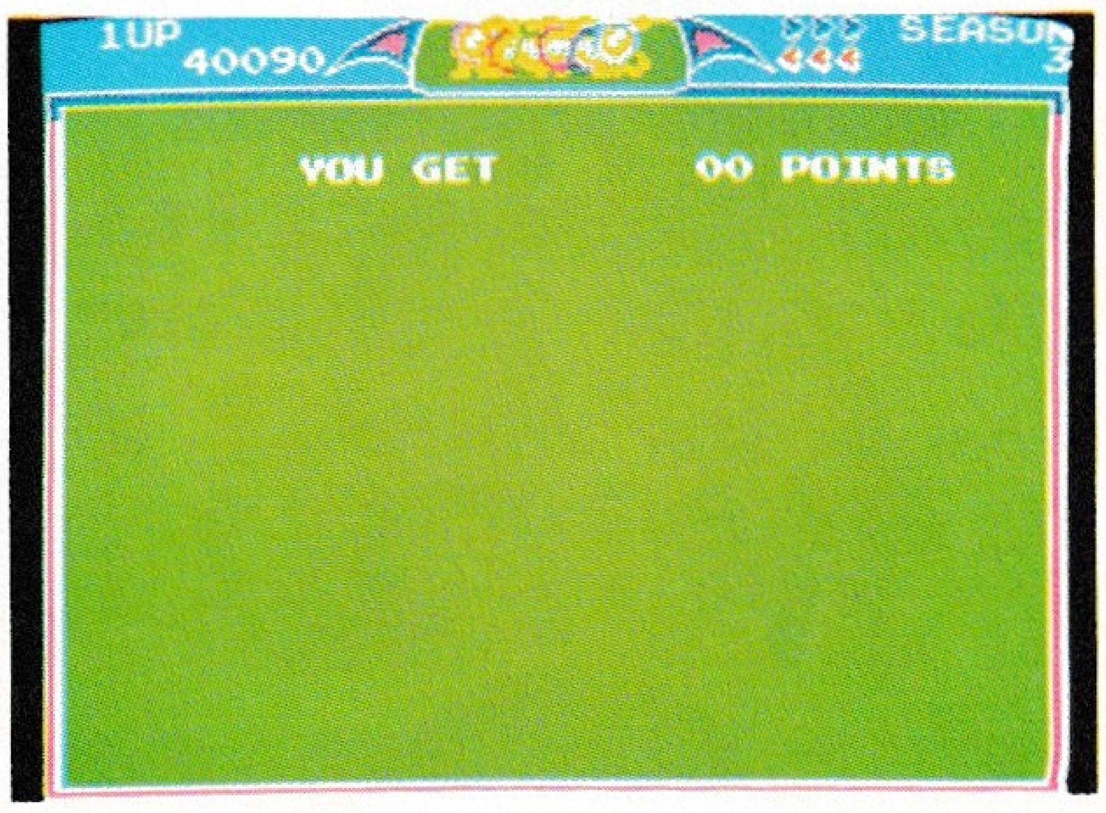
むなしいきせき【空しい奇跡】現象名 リブル・ラブルのエネルギーが残りわずかのときに奇跡を起こしても、宝箱をバシシする時間がないので「空しい」のである。ただ1つ得るものは、次のシーズンが始まるときにもらえる一定量のエネルギーくらいか。



▲せっかくの宝箱を



▲ひとつも



◀囲めなかった…

むらた キャラ名 ファミリースタジアム・フーズフーズのエース。一般には「サンデーちょうじ」として有名だが、中1日でもちゃんと投げる。110 km/h クラスからストンと落ちるフォークが武器。

め

メイジ【mage】キャラ名 なんとなく「メイジ」というと「明治チョコレート」みたいで情けないが、「Mage」というのは、古代メディアおよびペルシアの世襲的ゾロアスター教の司祭「Magus」からきており、この「Magus」は、伝道者 Philip の奇跡に驚き、信仰するようになったサマリアの魔術師 Simon Magus と関係がある。というわけで、魔術師の中では一番弱いやつだが、由緒あるキャラクターだからばかにしてはいけない。

――ゴースト【―― ghost】キャラ名 メイジの幽霊。

メイス【mace】キャラ名「mace」はイギリス方面でよく使われる、権威の象徴としての権標、職杖である。

メイズワールド【maze world】図 ワープマンの面の一種で、従来「パラレルワールド」と呼んでいたものに等しい。格子状の迷路となっている。これを見て「平安京エイリアン」を思い出すか、「クルクルランド」を思い出すかで、その人のゲーム歴がわかる。

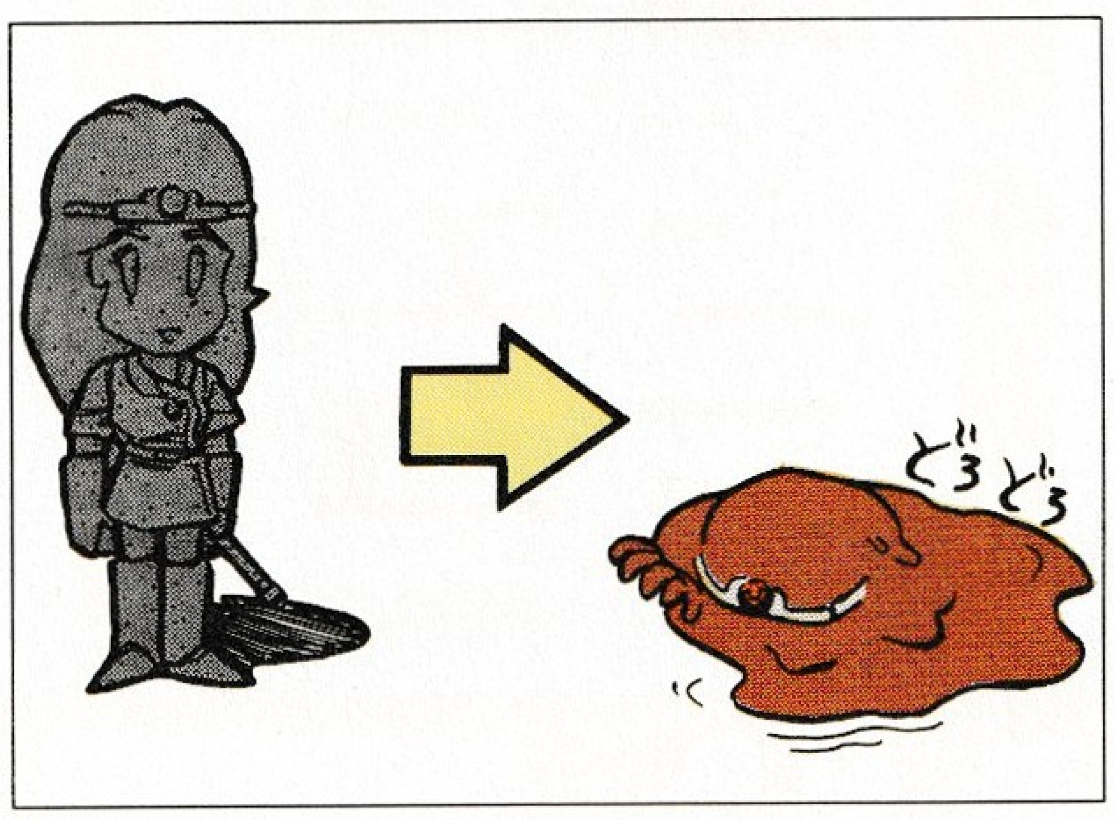
メガ【mega】キャラ名 スペースビーの中でも、ソーラーベース１ブロックにおさまりきらない巨大ビー。遅いかわりにやたら重い（7,500kg→7.5Mg(メガ)）。

メカズキン【meka 頭巾】図 スカイキッドの悪役で、バロンとマックスの敵。でも、異星人ではない。同じ鳥族。見わけるポイントは、メカズキン軍団は概して目つきが不安な点である。

メカトロニクスゲーム【mechatronics game】図「1965～1974・つづく10年間はエレメカ（Electromechanical game. 現在は Mechatronics game と呼ぶ）の天下。」（「namco museum 1955 to 1982」より）……うそだ!!　今でもみんな「エレメカ」っていうぞ!!

めだまやき【目玉焼き】キャラ名 スーパーパックマン・ラウンド５、21……のターゲット。それぞれ50、160pts. 卵アレルギーの人にはあまりに酷な面ではある。

メタモアフォーズ【Metamorphose】図 カイの扱う special の呪文。「変身、変態、変形」の意味で、かけるとカイが石になる。動けなくなるが、ウィル・オー・ウィスプ以外には平気になる。元に戻るときはブルークリスタルロッドの力を借りる。シンボルは「ティアラをはめた石」で、ドルアーガの塔に出てきた石にそっくり。それはいいけど、メタモアフォーズした後ロックトゥマッドをかけると、やっぱりカイは「泥になる」べきではないでしょうか？



メテオ【meteor】キャラ名 サンダーセプター／Ⅱの障害物。空中に多数浮いており、行く手を阻む。なかにはこっちに向かって飛んでくるものもある。なるほどメテオ（流星）らしいや。

――マイン【meteor mine】キャラ名 サンダーセプターに登場するクルーザー。メテオの後ろから飛び出し、弾を撃ってくる。狙いはわりと正確であるのと、メテオマインのいるところには必ずメテオがあって動きが制限されるのとで、苦戦することもある。Ⅱではフェイクという。

めでみるクイズ【目で見る――】【―― quiz】図 リブル・ラブルのボーナスラウンドで、バシシ

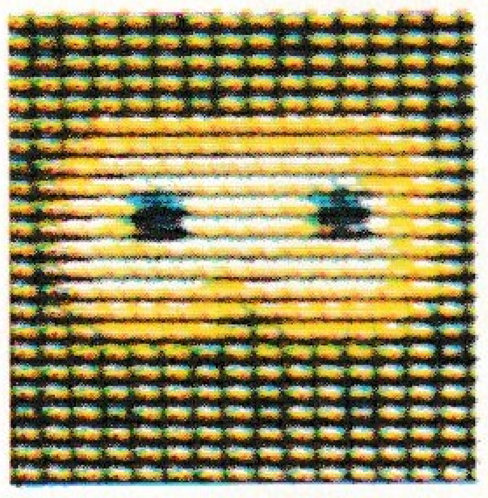
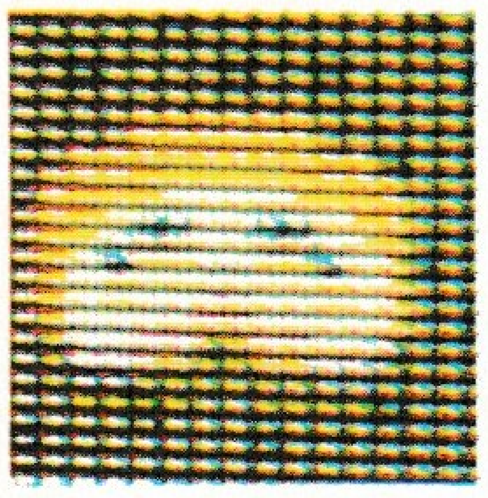
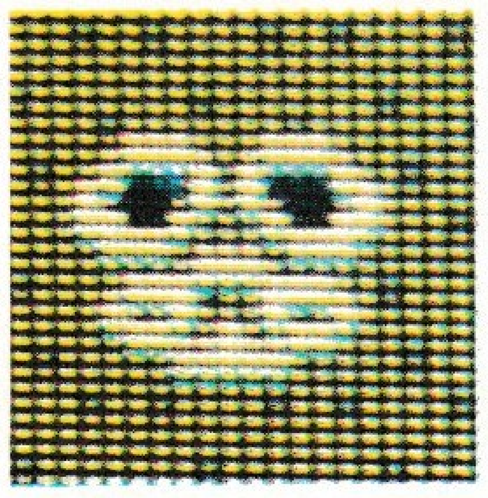
マーカーその他の器具を使わず、自分の目のみに頼って宝箱探しを行うこと。「目で見るクイズ」の元祖は、いわずと知れた「ロート・アップダウンクイズ」だったりする。

メトロクロス【Metro-Cross】ビデオ名 1985年登場のビデオゲーム。障害物をさけながらひたすら走るタイムトライアル。タイムアウトになると、無条件でゲームオーバー。横から見たジッピーレース（アイレム）/ロードファイター（コナミ）、プレイヤーの1人しかいないトップローラー（ジャレコ）/ラジカルラジアル（日本物産）といった感じ。





めへんげ【目変化】キャラ名・動サ 土中を進んでいるときのディグダグのモンスター。

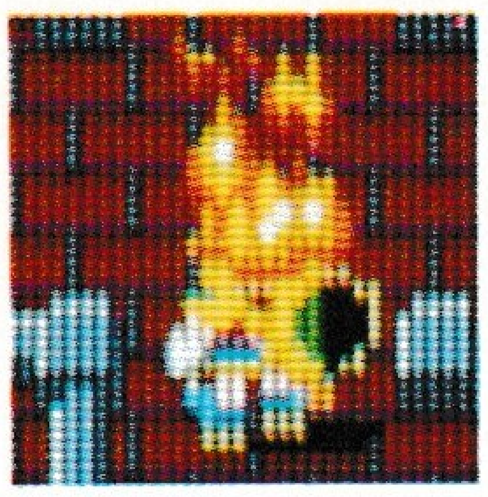

めりこむ【めり込む】動マ五 ゲームキャラクターが背景などに食いこむこと。ふつうどおり動けることもあれば、まったく身動きがとれなくなる場合もある。ラリーX/ニューラリーXのマイカーの、壁へのめりこみが有名。

メロン【melon】キャラ名 ①パックマン・ラウンド7、8のフルーツターゲット。1,000pts. ②スーパーパックマン・ラウンド10、26…のターゲット。それぞれ100、160pts. ③パック＆パルのターゲット。300pts. ④パックランドのフルーツ。ときどき出てくる。1,500～3,000pts.

も

もうじゃ【亡者】キャラ名 妖怪道中記で、地面から生えている赤茶色集団。接触すると体力を2ほど吸い取られる。これぐらいたいしたことなさそうな気もしないではない。しかし、亡者は2人、または4人でワンセットなので、1度触れると最悪の場合、8もの体力をごっそりとすすられてしまうことになるのである。

もえるとうこん【燃える闘魂】現象名 ドルアーガの塔で、上下のブロック間にいるとき、その寸前に出たソーサラーのファイヤーエレメントがギルのすぐ上で燃え始めること。なんとなく燃える闘魂っぽい。



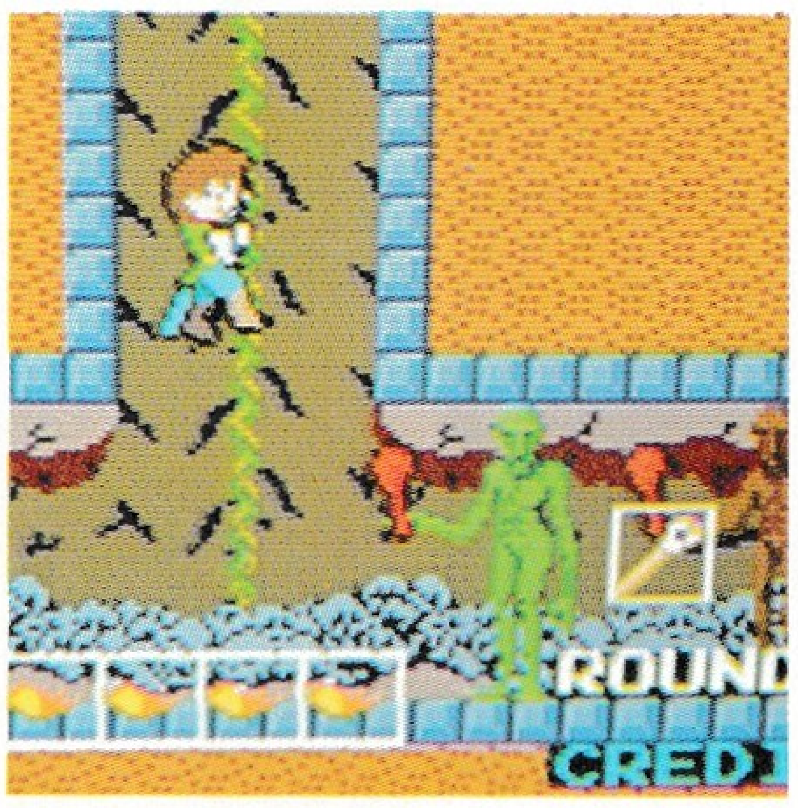
◀「うおぉぉぉっ！
燃えてきたぜ、父ちゃん!!」

モータースパナー【Motor Spurner】[キャラ名]モトスの自機。ソーラーベースの上をホバリングして動き、スペースビーをはじき落とす。パワーパーツやジャンプパーツでパワーアップすることができる。「モータースパナー」の語源ははっきりしない。「motor spanner（((シャクトリムシが))伸び縮みして進む)」ではまるで「学研のメカモ」だし、同じく「motor spanner（今度はいわゆるスパナ)」では「マキタの電動工具」である。で、結局「spurner（踏んづける、蹴とばす)」に落ちついたのだが、よく見れば「蹴とばす」には「((廃))」の字が。とすりゃ、モータースパナーの本領は「踏んづける」ことで発揮されるのでは？　そーか、どーりで弱いと思ったよ。

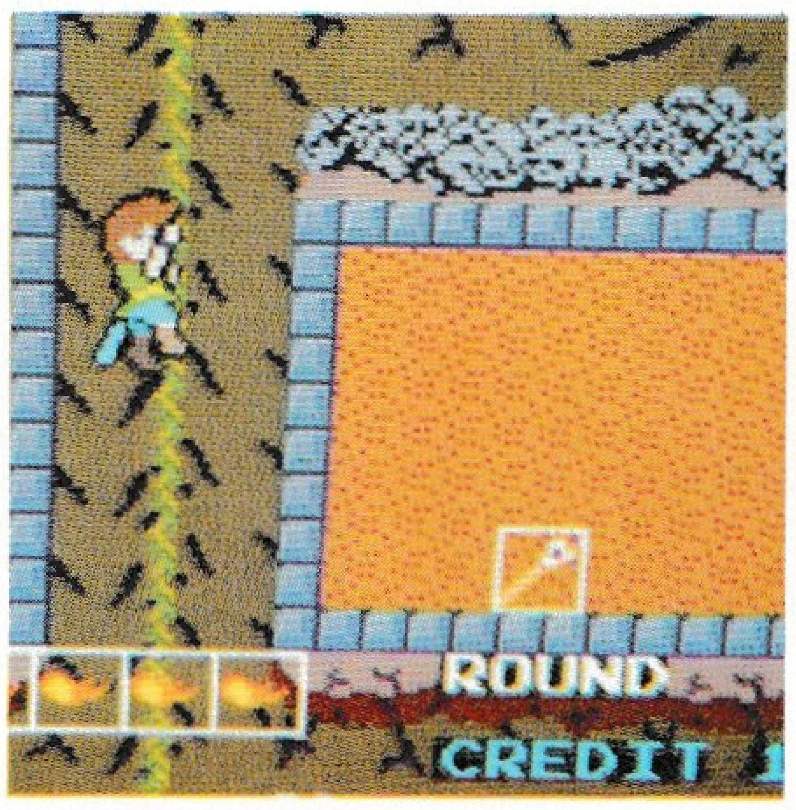



もぐりこみ

——ゴーレム【——golem】[現象名]写真のような場所で、クロービスがつるにつかまっており、下をゴーレムが歩いている際、クロービスが、下の地面が見えなくなるくらいに上昇すると、その真下でゴーレムは「ずぶぶぶぶ」と地面にもぐりこんでしまうことをいう。これは、「そうしないとゴーレムが地面につきささって、あっというまにぼくぼく殴られてゲームオーバーになっちゃうからしかたないんですぅ」という製作者の苦しい言い訳からきている。

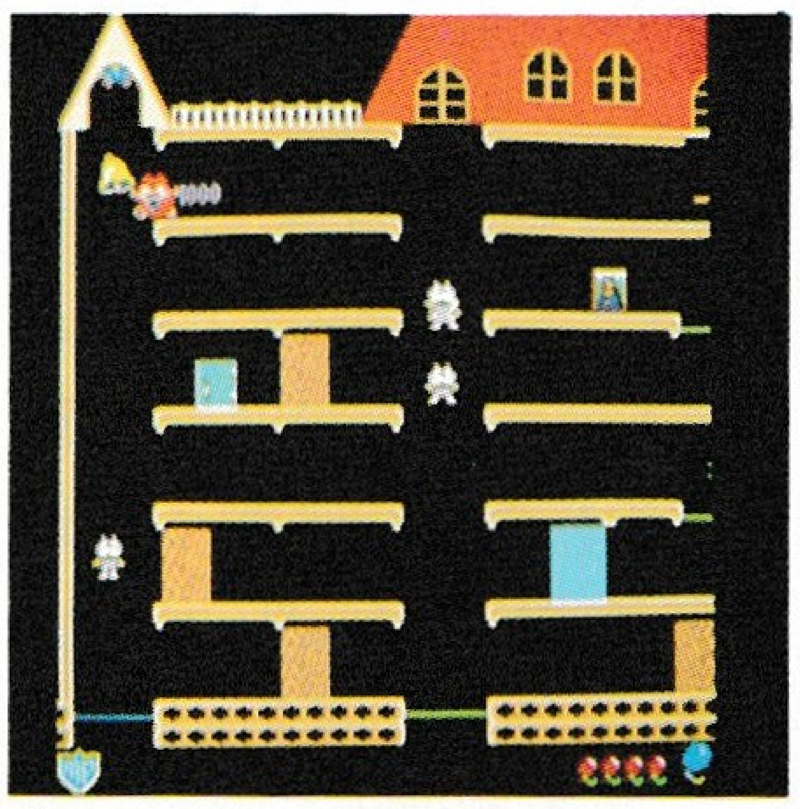
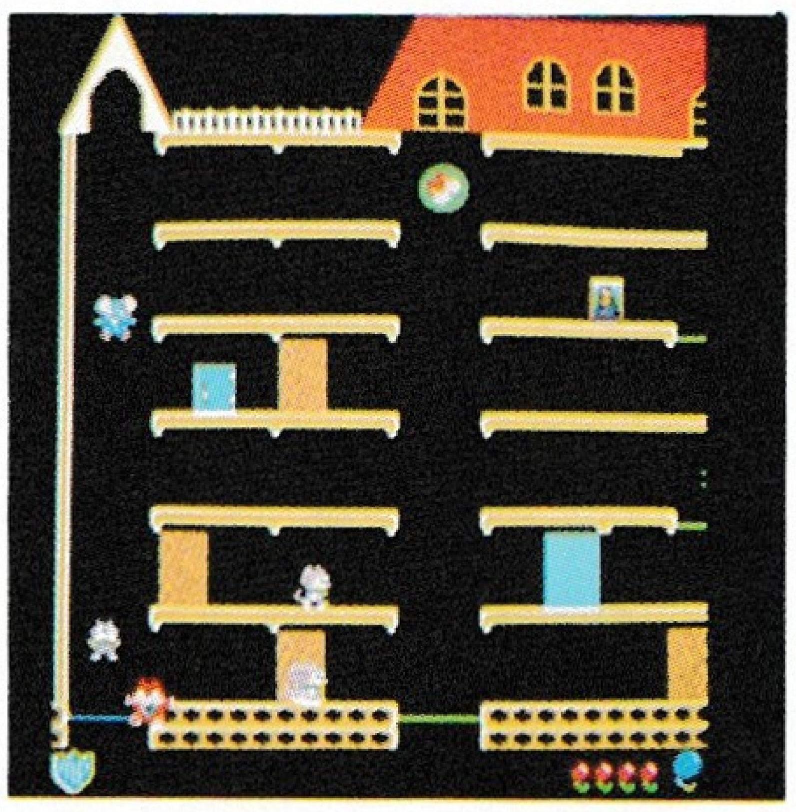
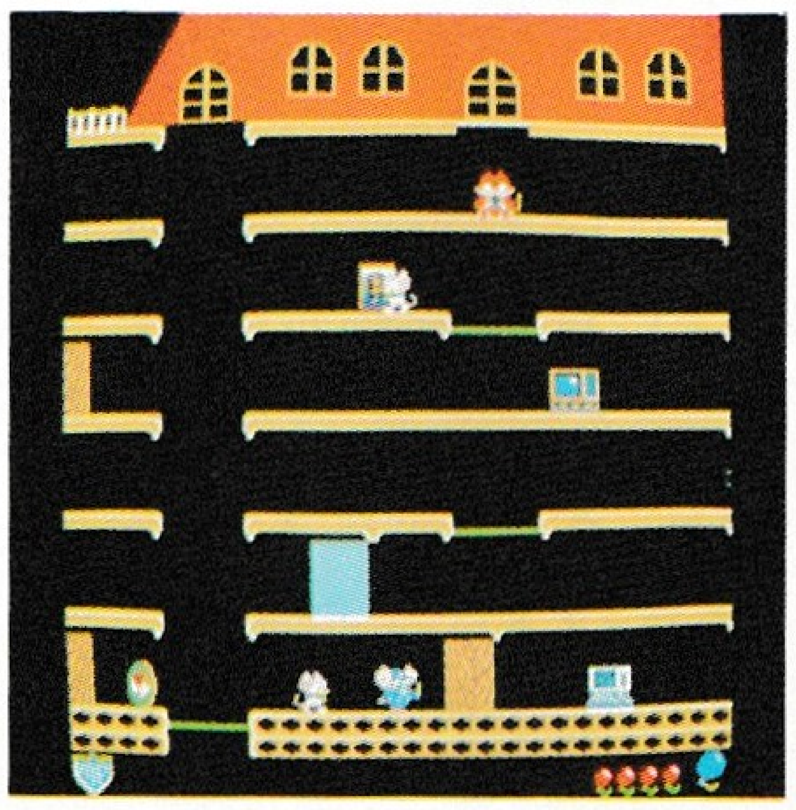






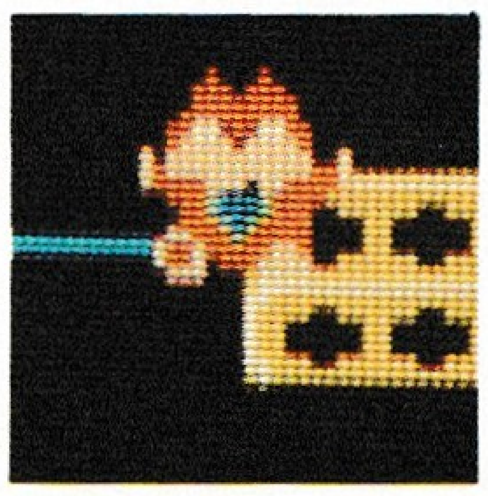
——ドモグラム【——domogram】[現象名]→ドモぐりこみ

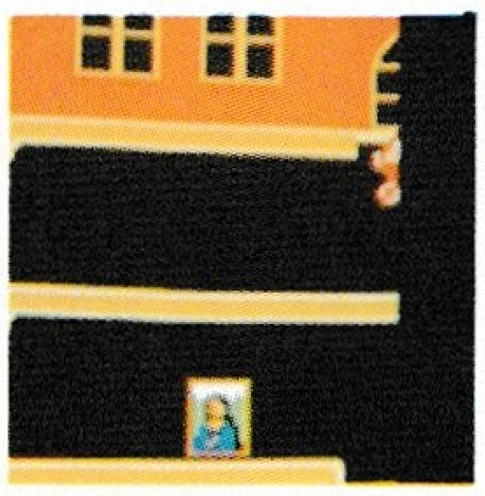
——ニャームコ【——Nyamco】[現象名]ベルのあるラウンドで、ニャームコがベルの下のトランポリンに飛びこむとき、または、そこから床に着地するときベルを当てると、そのあと落ちる際、トランポリンではね返らず「にゅるっ」と画面下にもぐりこんで、中央上部からよみがえる。これが「もぐりこみニャームコ」。

▲全体流れ図

▶部分拡大図



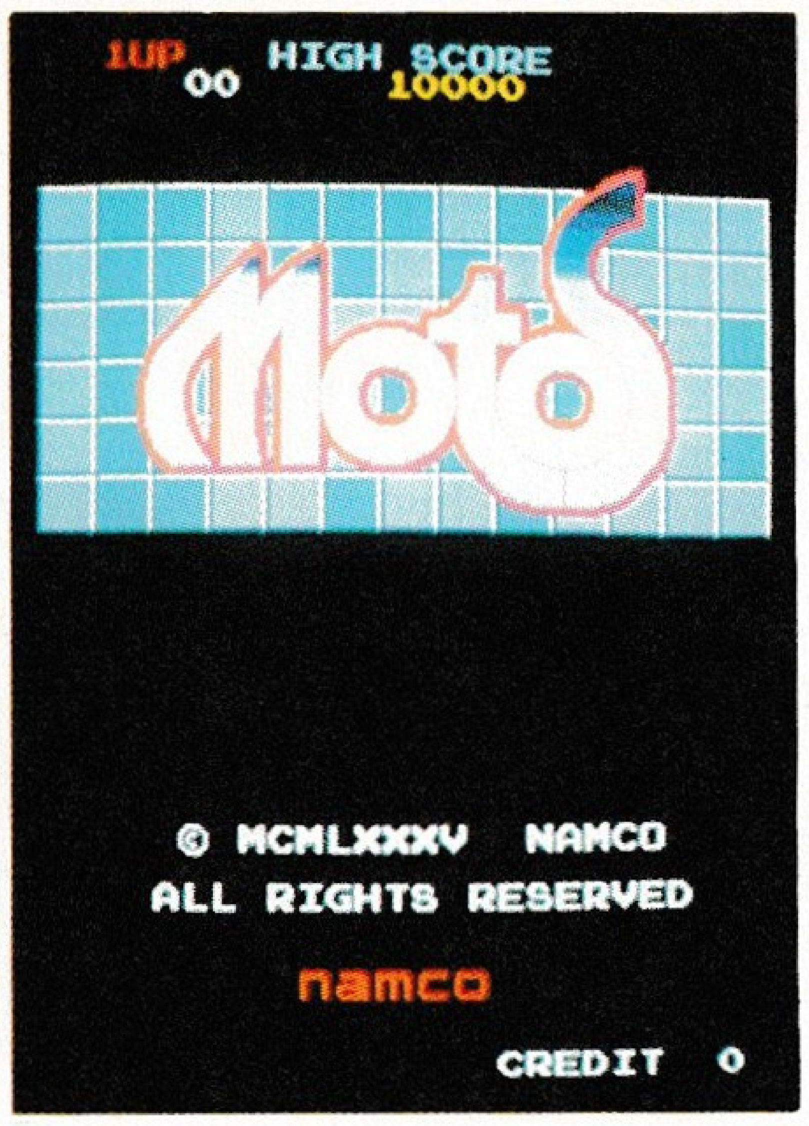


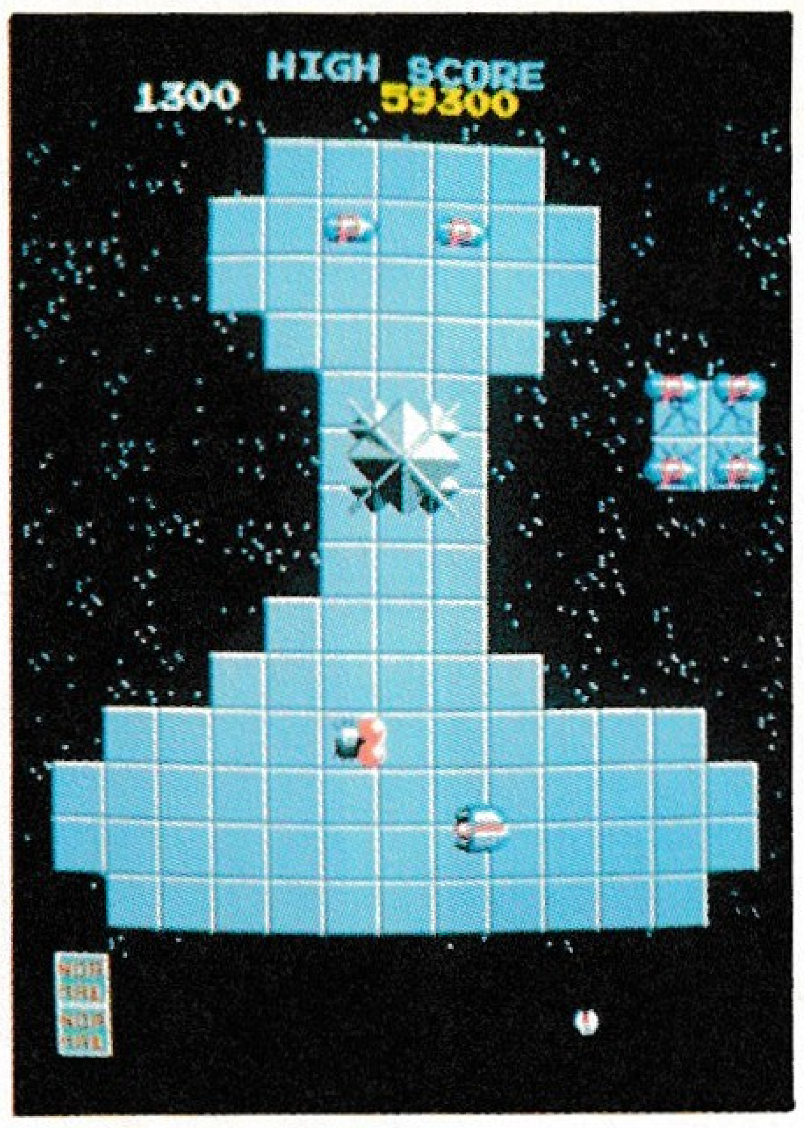

モドキ[キャラ名]ワンダーモモの、いわゆるザコ敵。モモにキックを食らうためだけに生まれて来た存在。緞帳に描かれたブリッコのモドキがそこはかとなく不気味でよい。



◀何か「生きるためには手段を選ばない」って感じですねぇ

モトス【Motos】①[ビデオ名]業務用ビデオゲーム。1985年登場。ゲームコンセプトは、小学生なら誰でも一度はやるといわれている遊び「消しゴム落とし」とおよそ同じ。要は敵をはじき落とせばよい、という明解なルールに基いているため、初心者にもとっつきやすい展開となっていた。②[キャラ名]→モータースパナー





モナリザ[キャラ名]マッピーのターゲット。400pts.

モノリス【monolith】[キャラ名]サンダーセプターⅡの障害物で、ゼビウスからバキュラを分けてもらったもの。これだけでけっこう話題づくりになるんだから、ナムコもおいしいキャラクターを手に入れたものである。

モモ【Momo】[キャラ名]ワンダーモモの主人公。ナムコシアターでアドリブ劇『ワンダーモモ』に出演している。得意技はキックで、ノーマルのキック、ローキック、ジャンプキック、開脚キックを使いこなす。ただ、ミニスカートで派手なアクションを行うため、フォーカス小僧にいつも狙われている。

モモや【モモ屋】[名]モモの屋号。ときどき観客席から「よっ、モモ屋！」というかけ声が飛ぶ。ついでにおひねりも飛んできたらさぞ楽しかろうが、あいにくそこまではいたっていないようである。

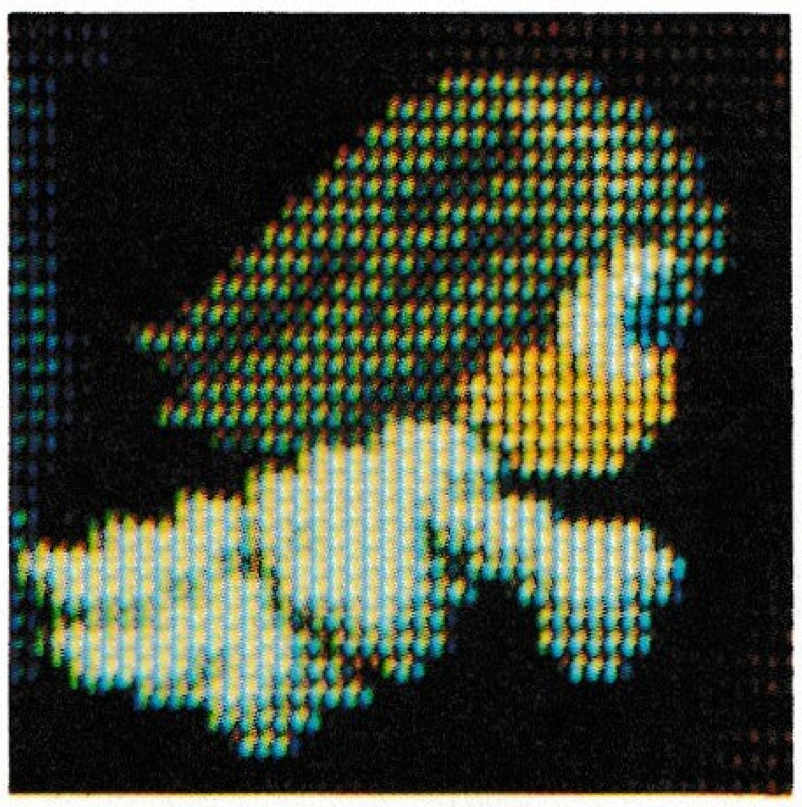
モラモラ[キャラ名]バラデュークのキャラクターで、人間にもオクティにもつかない中立生物。画面端からへろへろへろとやって来ては去って行くだけで、攻撃はしない。中立主義のものを撃つのは気がひけるが、よく考えてみてほしい。本当に中立だったら、ファイターと接触するとダメージになるのと同様に、オクティに当たってもダメージとなるべきで、それが機会均等、門戸開放の原則(？)であろう。そうならないのは、きっとモラモラとオクティの間に密約が交わされているからで、われわれがオクティに勝利をおさめた日には、その密約を盾にとり、疲弊したわれわれに弔い合戦だとか称して攻めこんでくるに違いない。こんな卑怯なやつに情は無用だ。正義の波動弾のえじきとなるがいい。ちなみに1匹、50pts.

モレック【molec】[キャラ名]4色あり、ケミックとともにフォーメーションをなすもの。語源はmoleculine（分子）。

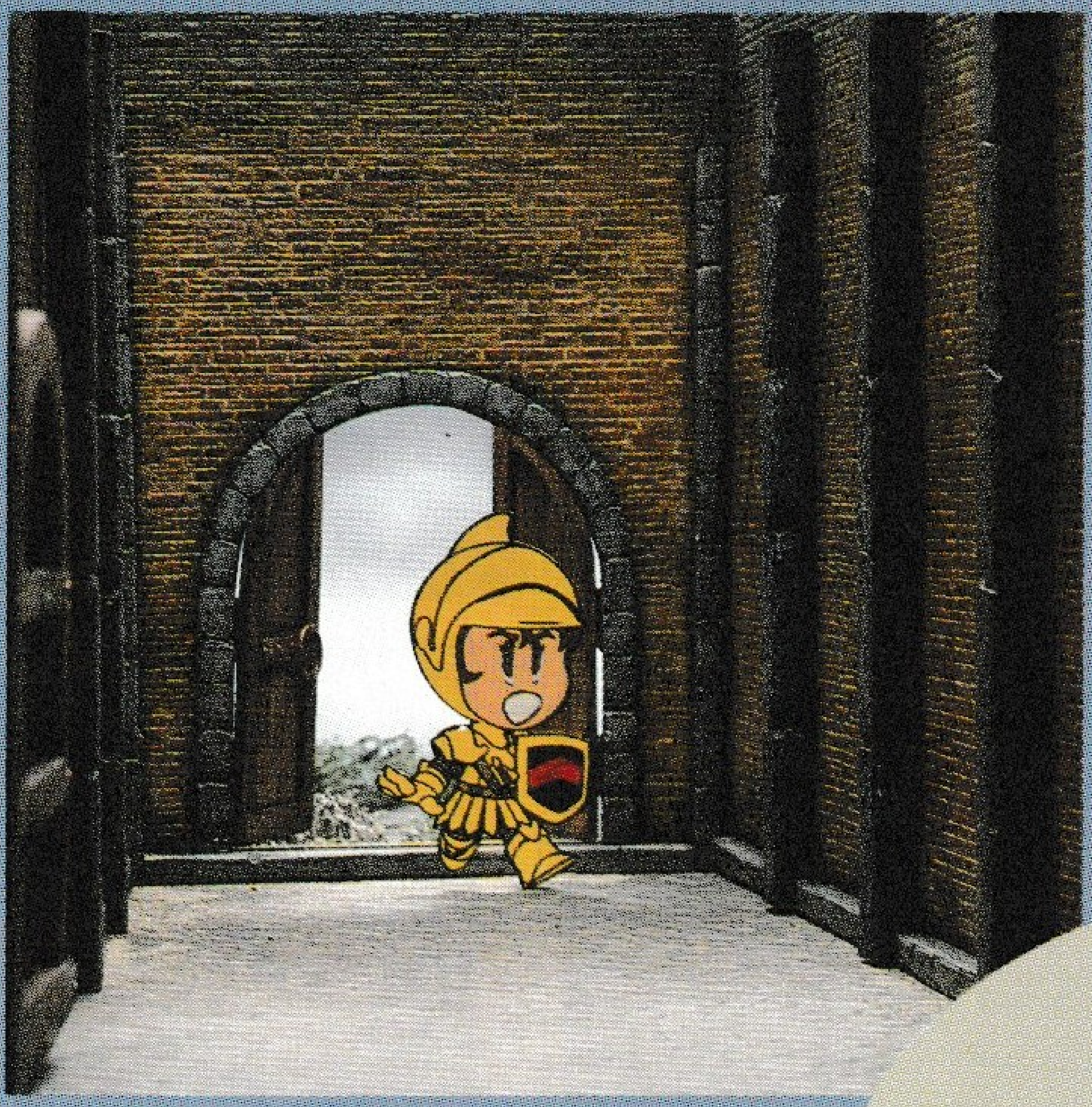
モンスター【monster】[名]化け物のこと。パックマンのアカベイ、ピンキー、アオスケ、グズタ、

ディグダグのプーカ、ファイガーらがこれにあたる。ひところのナムコ・ゲームのモンスターはじつに愛嬌があってよかったが、最近「不気味軍団」の影響でどんどんモンスターが化け物になっていく。

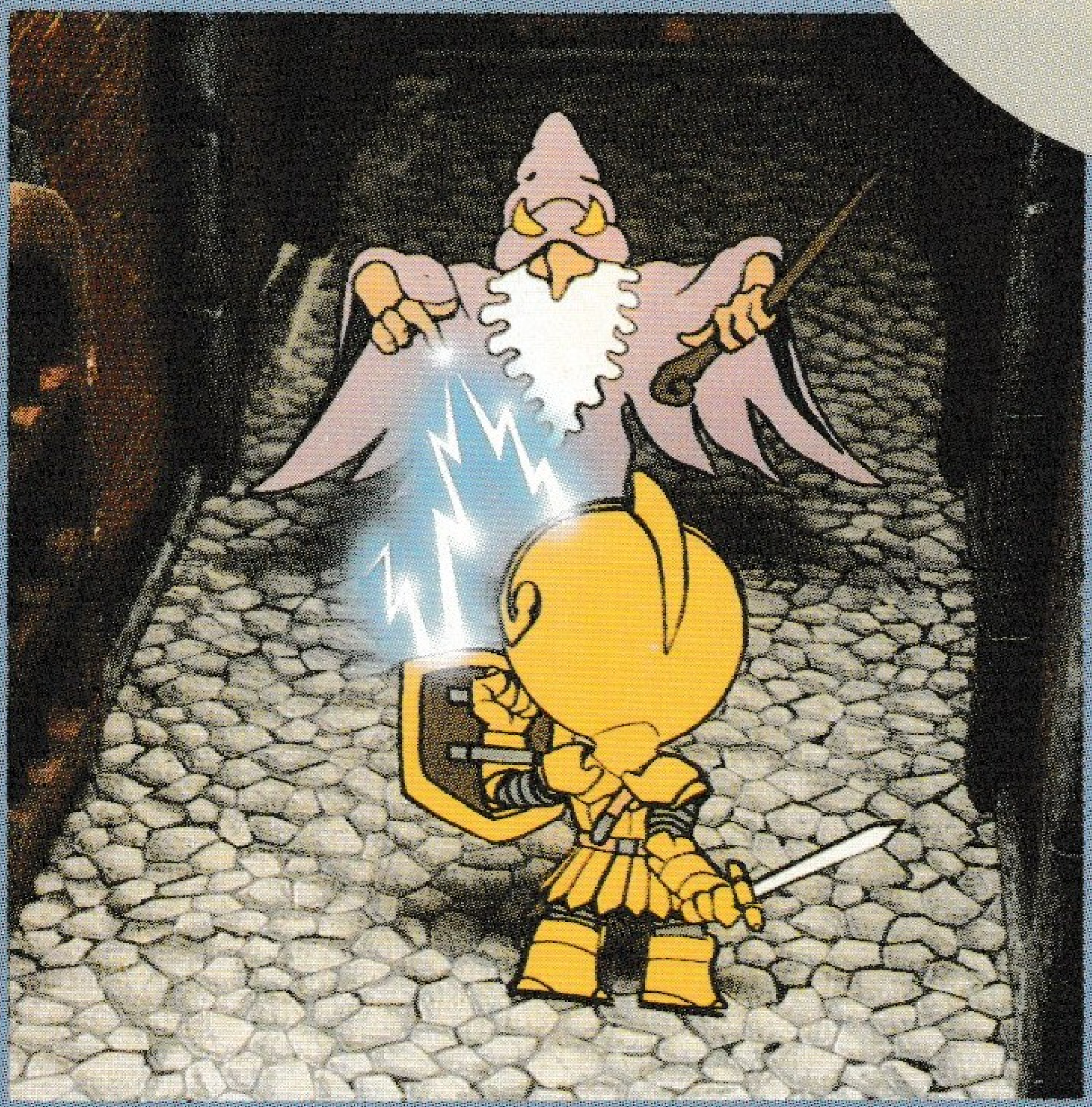
もんもたろ〜 キャラ名 妖怪道中記の、もう1つのご先祖キャラクター。もんもたろ〜はたろすけのご先祖なのだ。第1、第2世界のラストで登場し、たろすけの代わりに赤鬼や青鬼と戦ってくれる(たろすけはわきの仏像の前で、もんもたろ〜の成功を願ってひたすら祈るのだ)。妖怪念力の4倍の力を持つ「もんも弾」を撃つ。





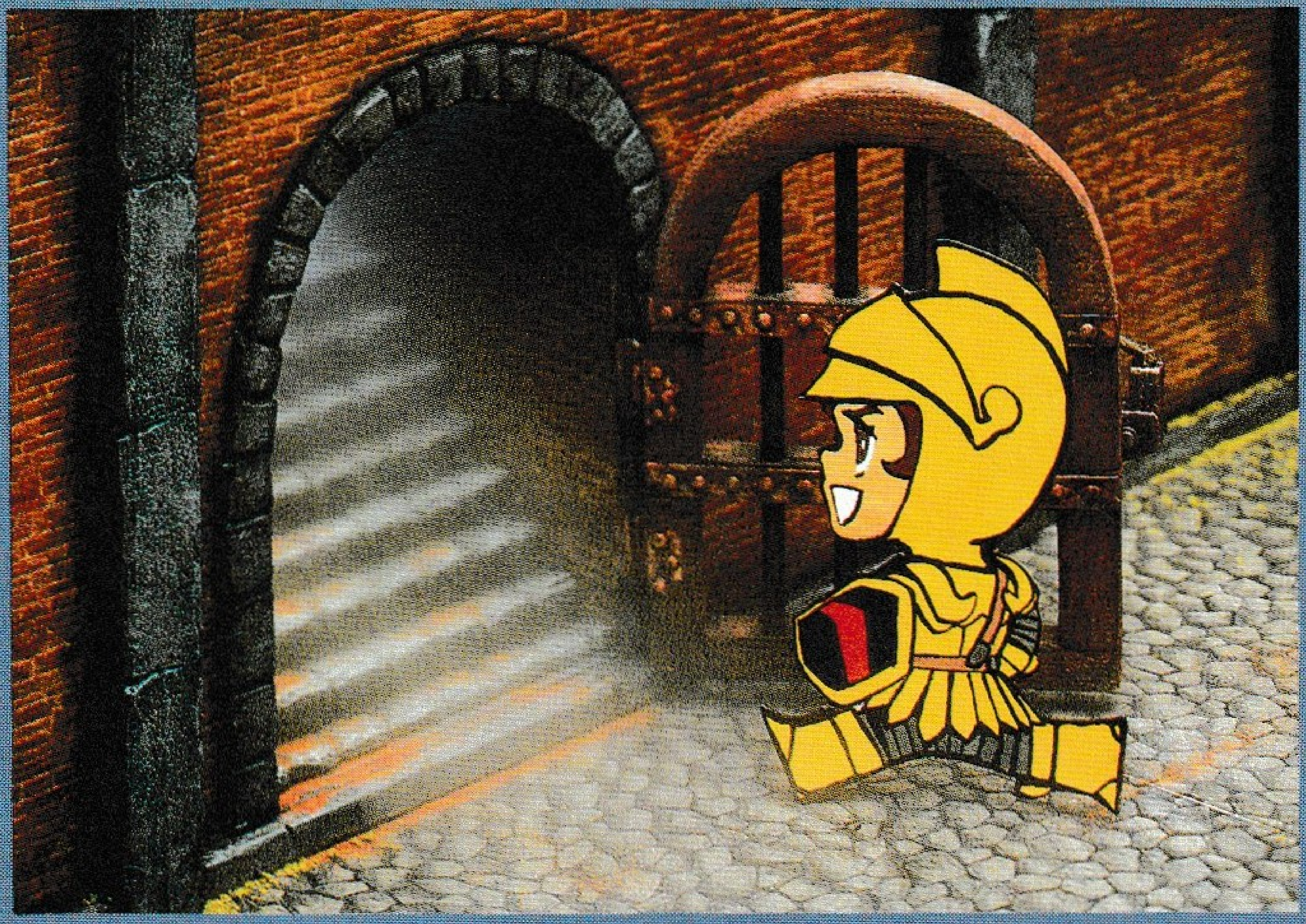


G

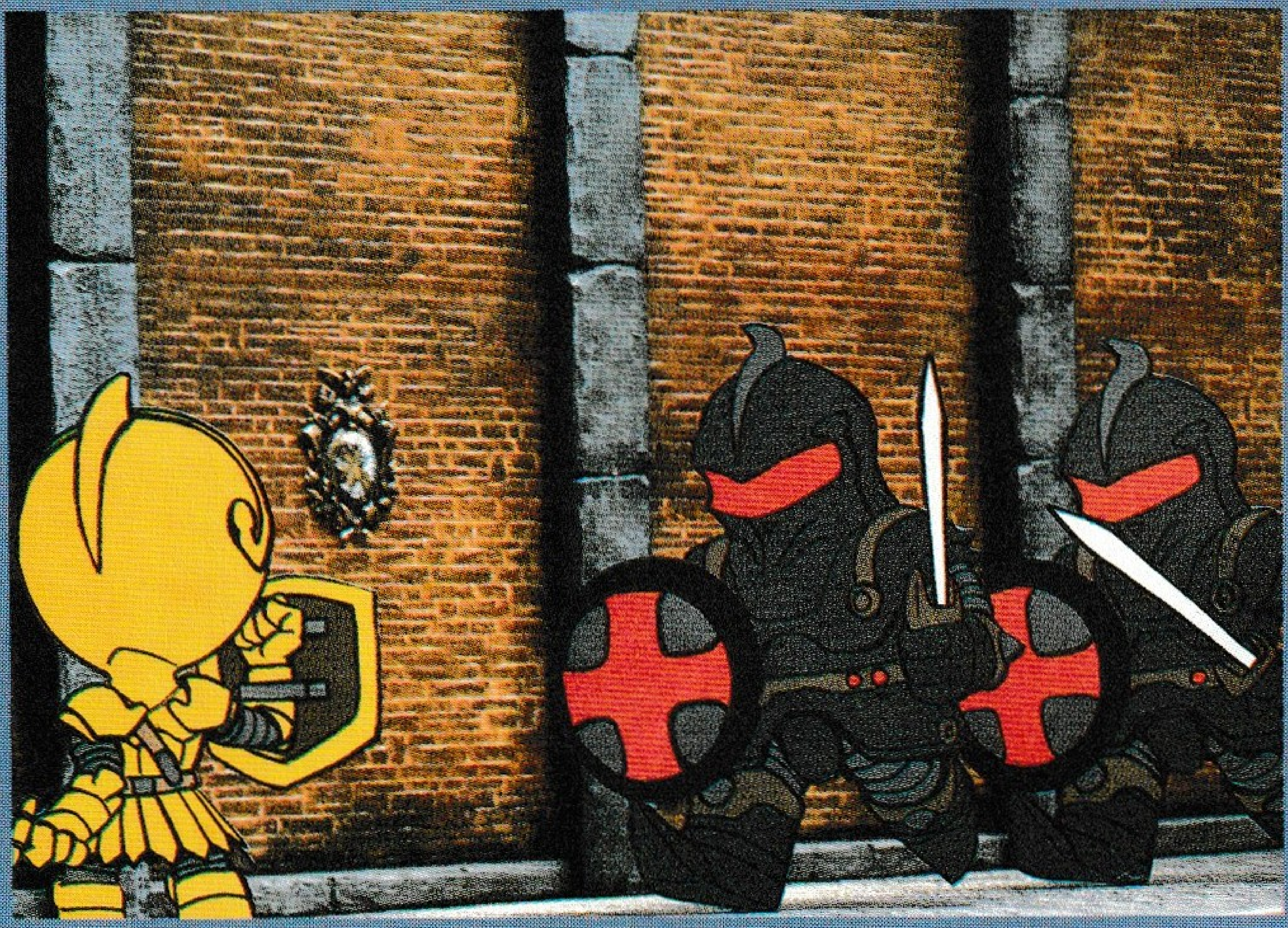








GIL



や

や【矢】キャラ名 **源平討魔伝**のキャラクター。画面右端からまっすぐ飛んでくるタイプと、前方地面から放物線状に飛んで来るタイプがある。前者はでかく、斬ると銭になるが、後者は何にもならない。

やえかし キャラ名 **ファミリースタジアム**・スパローズのキャッチャー。「やえかし」というと、決まって野球漫画では「驚異的鈍足男」として描かれる。そりゃ間違いなく遅いが、ジャパンリーグには彼よりもまだ足の遅いのが3人もいるんだし、ま、いーじゃないの。

やきつき【焼き付き】图ブラウン管の一部が黒く焼け、電子銃のビームが当たっても他より暗くなること。年がら年中同じ位置に同じ文字を（たとえば画面上部の「HIGH SCORE」など）表示していると焼き付きやすい。他のゲームをやっているとき、ぼーっと暗く**ゼビウス**のタイトル文字が映っていることがあるが、けっして「ゼビウス軍の亡霊だぁー」などと思ってはいけない。

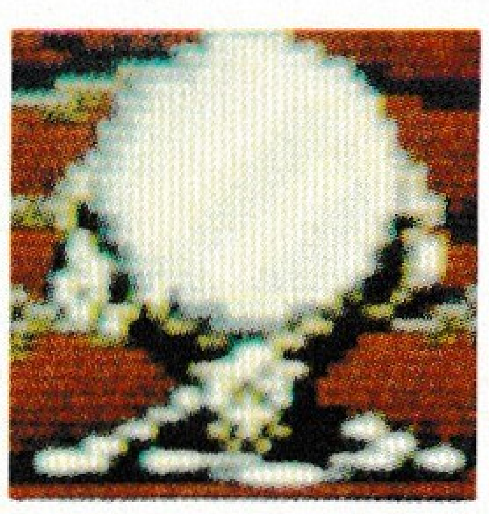
やさかにのまがたま【八尺（坂）瓊曲玉】名・キャラ名 三種の神器の１つ。「さか」は古代の長さの単位で、「八尺」は長いことを表す。「八尺瓊曲玉」とは、大きな曲玉、もしくは多くの曲玉を１つの長い緒で貫いて連ねたもののこと。天照大神が天岩戸に隠れたとき、群神がその前に奉ったとされる。現在どうなっているのかはよくわからない。**源平討魔伝**では摂津や伊勢で見つかり、手に入れると毒キノコもおいしくいただける。

やしき キャラ名 **ファミリースタジアム**・ホイールズの１番打者。打撃こそ今いちだが、彼の持ち味はその「足」にある。この「やしき」と、後続の「かとう」「ゆたか」、いずれもじつに足が速く、「スポーツカー・トリオ」といわれる。多少酔狂な感じもあるが、５番の「たしろ」の代打に「むらおか」を出したりすると、１番から７番まで、走れる選手がずらりと並ぶ。

やしきがいマッピー【屋敷外――】現象名 原因不明で一度だけ目撃した現象。**マッピー**がニャームコ屋敷の外で入れないでいること。筆者が目撃したときは、何かのはずみで入ることができたが、今度はトランポリンの位置と実際にはねる位置が大きくずれてめちゃくちゃだった。

やすだ キャラ名 **ファミリースタジアム**・スパローズのリリーフ投手。漫画「がんばれ！タブチ君」あたりだと、「怪しげな魔球を次々に生み出すヘンな投手」という役どころを得ているが、この「やすだ」君も、左右に自在に曲げられる「ミラクル投法」を武器とする。ただし、その殺人的変化球により「ぶつけ屋」の名をほしいままにしていることも忘れてはならない。

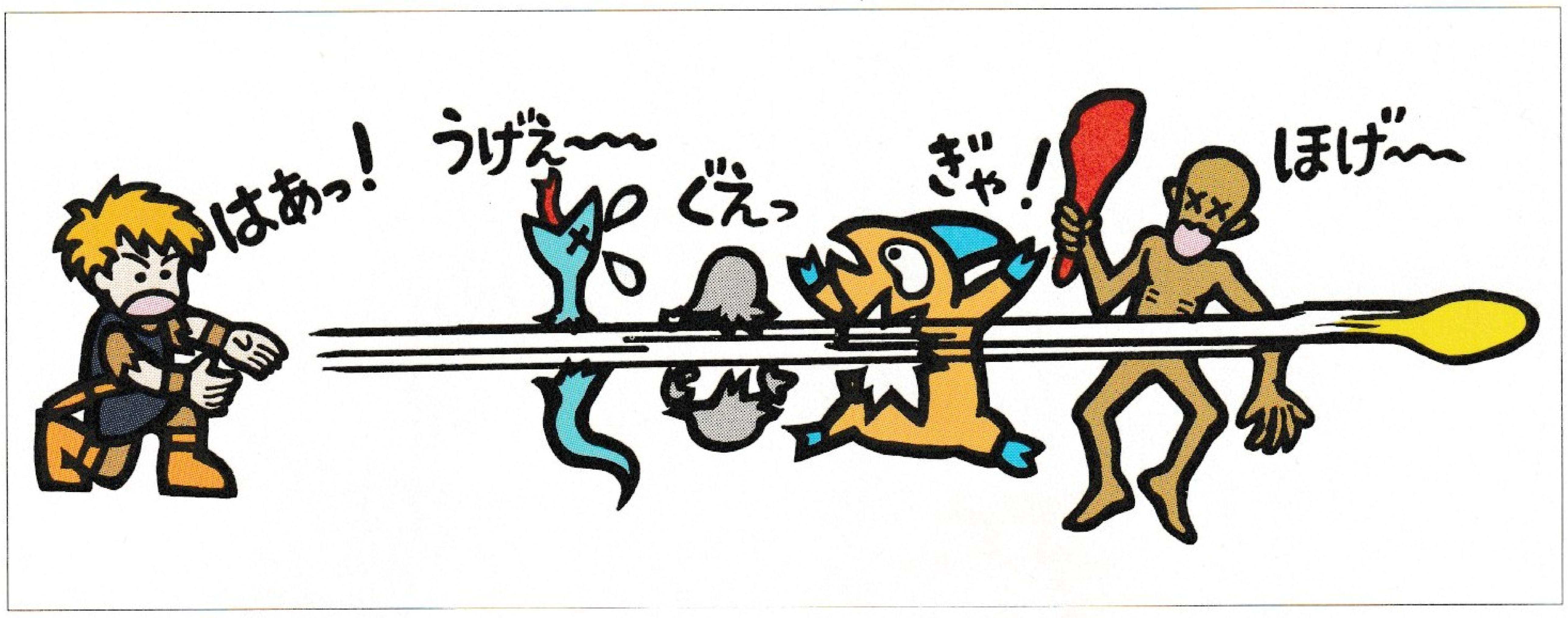
やたのかがみ【八咫鏡】名・キャラ名 三種の神器の１つ。「やた」とは「やあた」の略で、人差し指と中指を開いた広さ８つ分ともいい、また「やあたま」で、突出部が８つある意ともいう。天照大神が天岩戸に隠れたとき、石凝姥命（いしこりどのみこと）がつくったという鏡で、その後天照大神から皇孫の瓊瓊杵尊（ににぎのみこと）に伝わり、伊勢神宮に御魂代（みたましろ）として奉斎される。……のはずなのに**源平討魔伝**ではなぜか越前や越中で見つかり、手に入れると雷などの特殊攻撃に耐えられる。間違ってもこれに犬を写してみたり、といった大ボケはやらないように。



やったー 圏**ワンダーモモ**の、モモの台詞。変身したときや、ボスキャラを倒したとき、こう喋る。

やぶすま【矢――】图ミサイルなどに**貫通性**があること。本来、「矢ぶすま」とは、「矢がすきまな

く一面に飛んで来ること、また、刺さること」であり、「矢衾」と書く（「衾（ふすま）」は「夜具、ふとん」のこと）のだが、これを「間仕切り」の「襖（ふすま）」と勘違いし、「矢襖」として「矢がふすまを何枚も突き抜けていく様子」のことだと思いこんでしまったところから生じたものと推察できる。だから、「矢」のあとは漢字を当てず、「矢ぶすま」としなければならない。



やまだ [キャラ名]ファミリースタジアム・レールウェイズのエース。下手から繰り出す、打者を翻弄するようなノラクラ投球に、酸いも甘いも嚙み分けたベテランの味を感じる。レールウェイズの強力打線と合わせ、なまじの腕では軽く「やまだ」にコールド負けを喫してしまう。

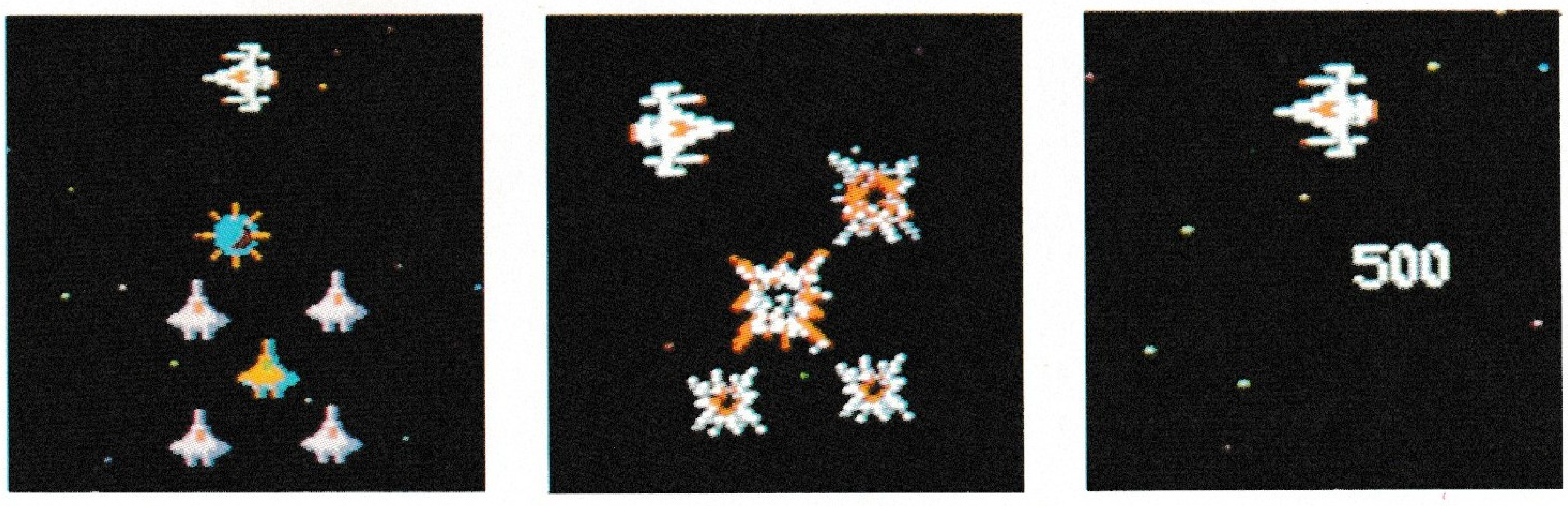
ヤマモ [キャラ名]バラデュークのキャラクター。ジグザグ運動をしながら、音もなく（？）近付いてくる。自衛隊あたりで訓練したのだろうか。見た感じが人の顔そっくりなので、誰かスタッフをモデルにしたのだろうか、と勘ぐりたくなるが、それについてはナムコは口を濁すのみである。いわく、「ヤマモのモデルは誰ですか」「ヤマモです」

やめて [声]ワンダーモモの、モモの台詞。状況が不利になるとつい出てしまう。類語に「いやん」「やっ」「やーっ」などがあり。

ヤラレタ [名]トイポップの魔女の台詞。8つのハートをぶちこまれて死ぬ間際の、断末魔の叫びである。

ゆ

ゆうばく【誘爆】[テク名]①ボスコニアンで、フォーメーションアタックを巧みに誘導してコスモマインにぶつけ、5機全部その爆発に巻き込むこと。②グロブダーで、ロボットマシーンがかたまったところへ一発ビームを撃ちこんで、次々と連鎖爆発させること。



▶ボスコニアンの「誘爆」

ゆがみモンスター【歪み——】【——monster】[名・キャラ名]スーパーパックマンで、スーパーパワーエサを食べたときのモンスター。また、その形状。縦方向に進んでいる場合は横方向につぶれ、横方向に進んでいる場合は縦につぶれる。ジグザグに進行するときなどは、「べこべこ」とめまぐるしく形が変わるのでやたらおかしい。なお、イジケているモンスターは歪まない。

ゆきダルマ【雪——】[キャラ名]パック&パルのラウンド12〜14のスペシャルターゲット。これをとると冷凍光線攻撃がかけられる。

よ

ようかい【妖怪】[名]「妖怪道中記」を何回かプレイしていれば、妖怪の何たるかはだいたいわかると思うが、いやちょっと待て。天下の小学館の国語辞典「言泉」発刊記念特価5,000円、によると「妖怪——人の知恵では理解できない不思議な現象や、ばけもの」……つまり、理解できる化け物は妖怪じゃないんだから、諸君の知っている妖怪は妖怪ではない……かくして「妖怪道中記」は「妖怪道中記」のくせに全然「妖怪」が出てこないことになる。どうだ、パラドックスだろう……いや待てよ、「不思議な現象」も「妖怪」なんだから、「たろすけが上に乗っかれる雲」はきっと「妖怪」に違いない、うんきっとそうだ。

ようかいどうちゅうき【妖怪道中記】[ビデオ名]業務用ビデオゲーム。1987年登場。地獄の入口に運びこまれた**たろすけ**が、エンマ大王の裁きを受けるため、長い道中をてくてくと進む。登場キャラクターはおよそすべて「人外」だが、ギャグっぽい味付けがされているので「**バラデューク**」のような不気味さはなく、安心してお遊びいただける。





よしつね【義経】→**源義経**

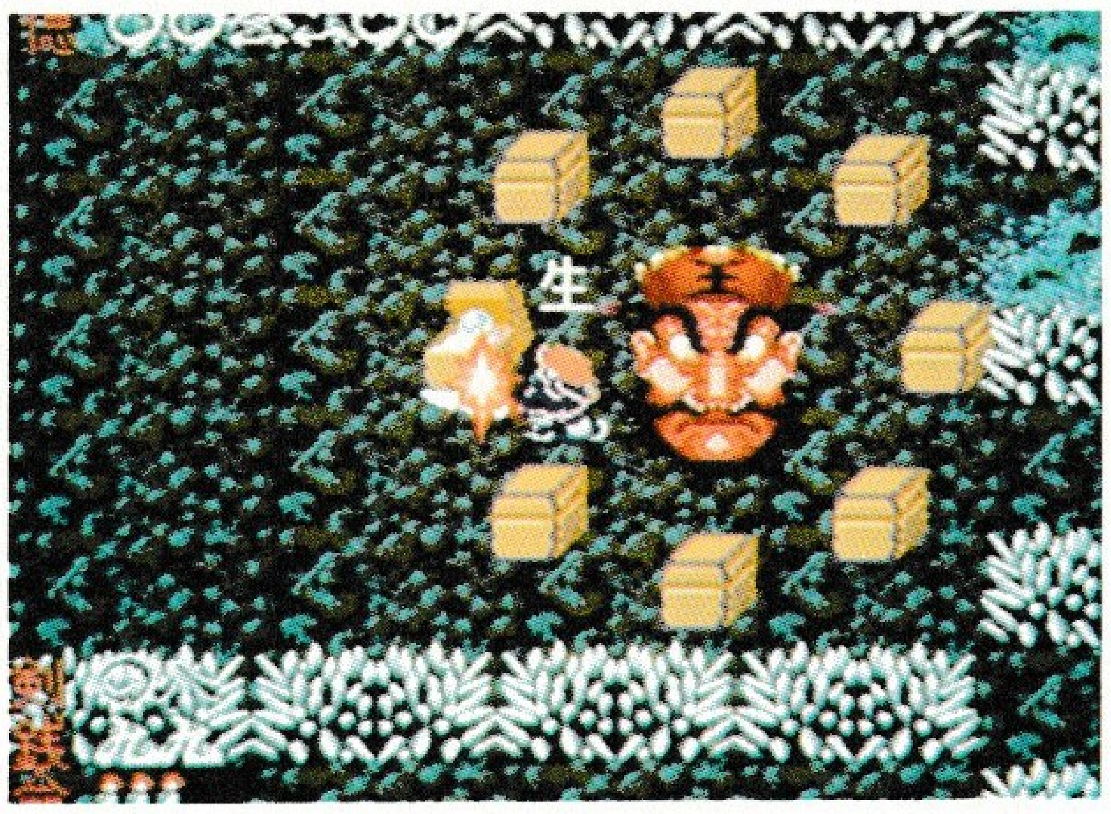
よせんおち【予選落ち】[名・動サ]**ポールポジション/Ⅱ**において、規定の秒数内でサーキットを1周できなかったことをいう。たとえば、ポールポジションでは73″00以内に廻りきれないと予選落ちで、グランプリにも出られず、90秒であっけなく**ゲームオーバー**となった。Ⅱになってからは、予選の規定もだいぶ厳しくなって、たとえ落ちたとしても、前作ほど恥ではないが、けっしてかっこいいことではない。

よせんスタートです【予選——】【—— start ——】[声]**ポールポジション/Ⅱ**の**エミちゃん**の台詞。この声とともに画面右から、ポールポジションでは「Goo Yar 飛行船」(Good Year を縮めたんでしょう)が、Ⅱでは「namco 飛行船」が飛んでくる。

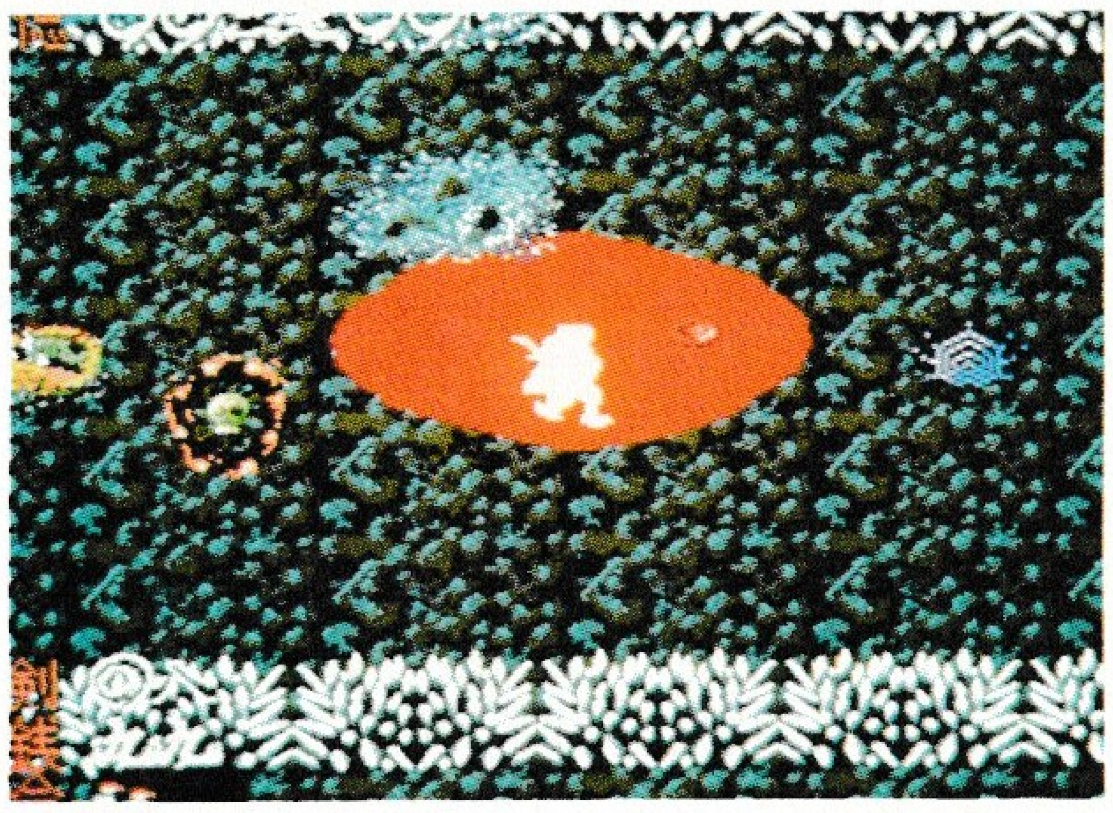
よせんつうかグランプリスタートです【予選通過、——】【—— Grand Prix ——】[声]→**予選スタートです**

よみおち【黄泉落ち】[名]**源平討魔伝**で**景清**が**黄泉の国**へ行くこと。

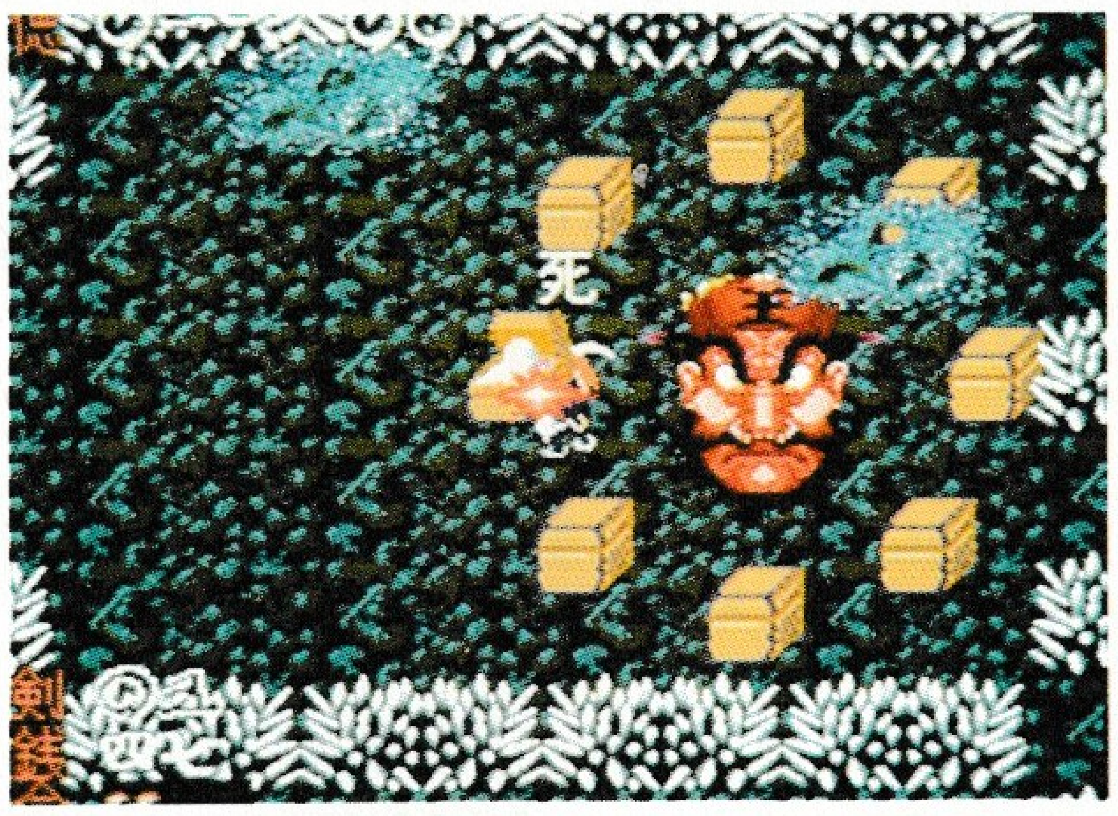
よみのくに【黄金の国】[名]**源平討魔伝**の横スクロール面で、画面下に落ちたとき来るところ。血の池も針の山(?)もあるが、ここは地獄ではない。出る方法は、①一番奥にいる**閻魔大王**のまわりの「**運命のつづら**」を開ける。「**生**」が出れば蘇って元の国か、もしくは京都へ、②銭を携えて血の池にドボン……、ではないがとにかく入る。ピカッと光って消えればOK。「地獄の沙汰も銭しだい」てなわけで京都へ、の2通り。ただし、1度黄泉の国に行くと「命」のキャパシティは初期化(ろうそく5本分)される。



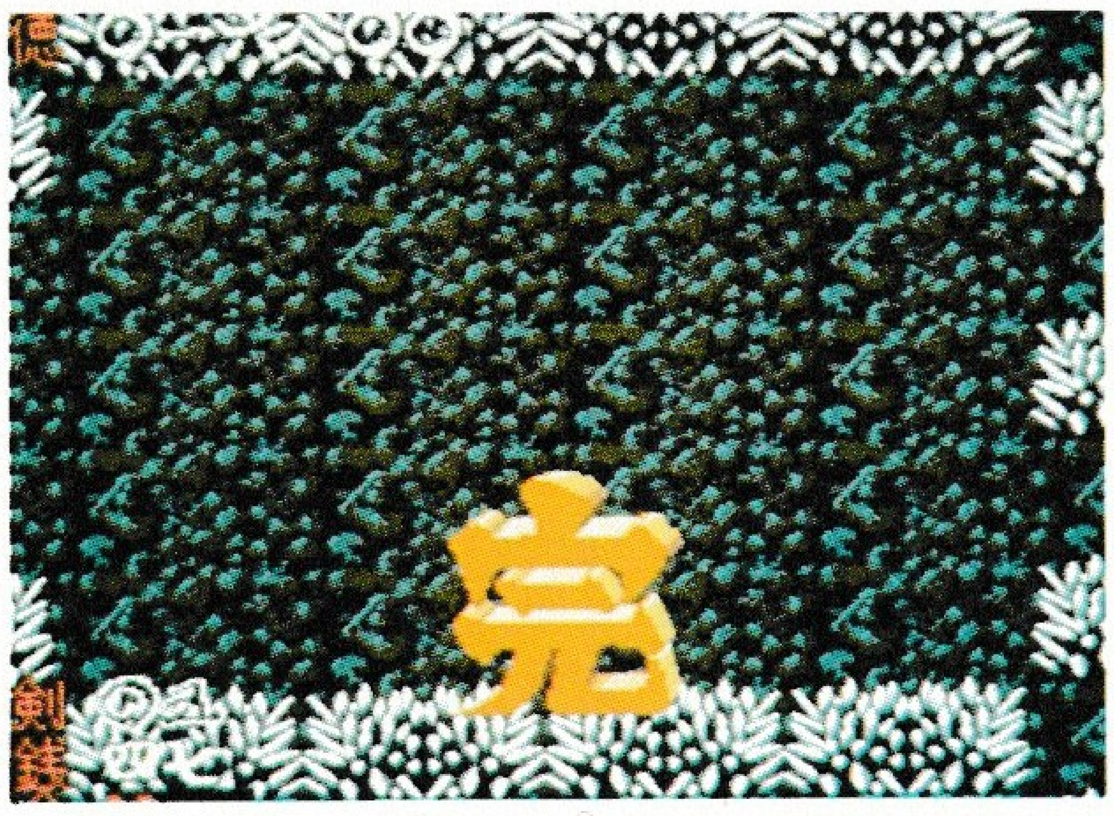
▶脱出法その1



◀脱出法その2



▶これは哀れ



◀しゅるしゅるでーん

よりとも【頼朝】→源頼朝

よろずや【――屋】図妖怪道中記・地獄地方では有名なチェーンストア。あちこちに支店を持つが、どこに行っても同じバサマ（よろず婆）が店番をしているのはどういうことか？　どうせならもっとカワイコちゃん（うっ、古い表現）をおいてくれりゃいいのに。生意気に営業時間も決まっており、時間がくるとあっさり閉めてしまうところは、どことなく新風営法施行後のゲームセンターを思わせる。

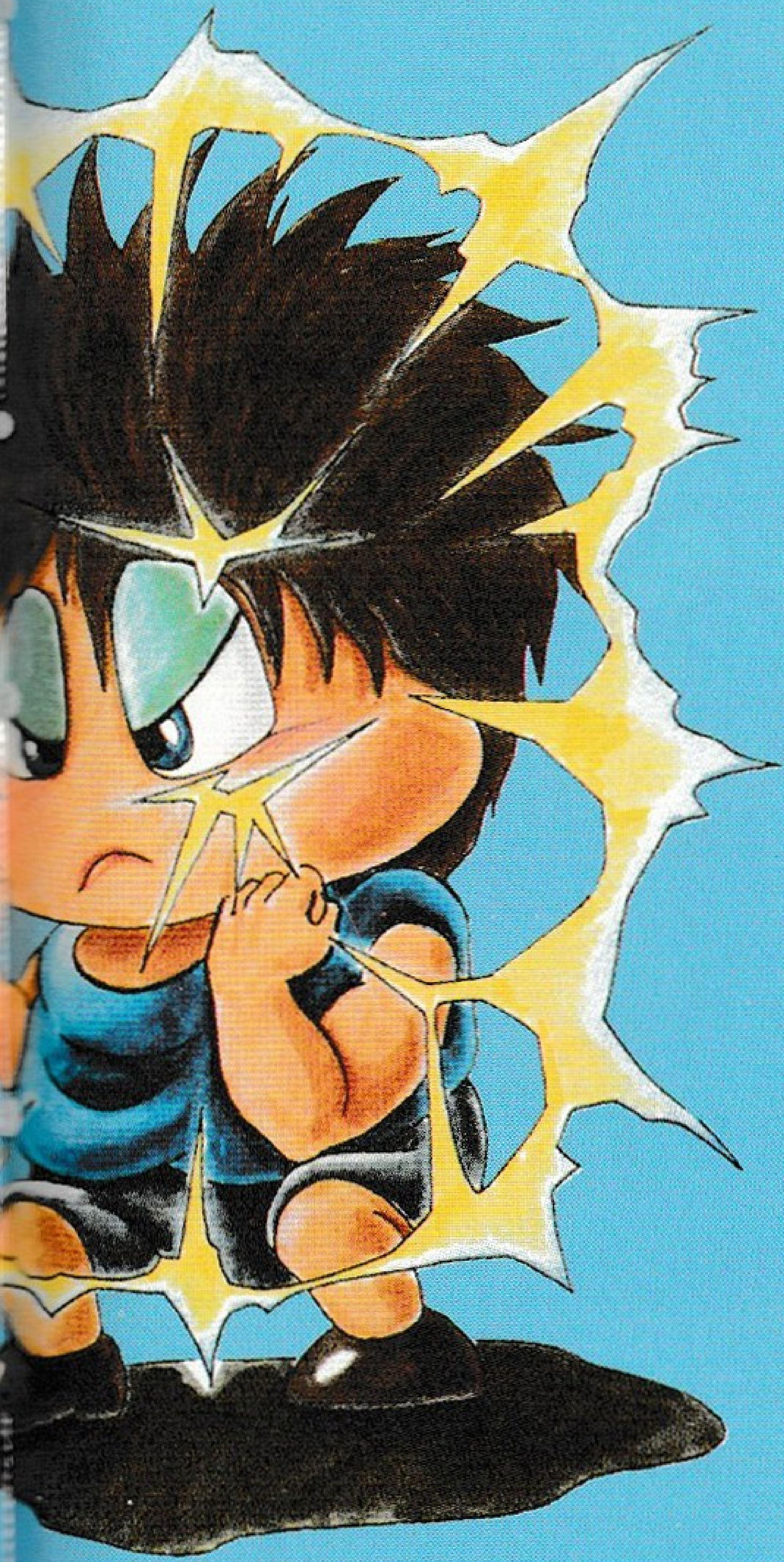


ようかいどうちゅうき

妖怪道中記 原画集

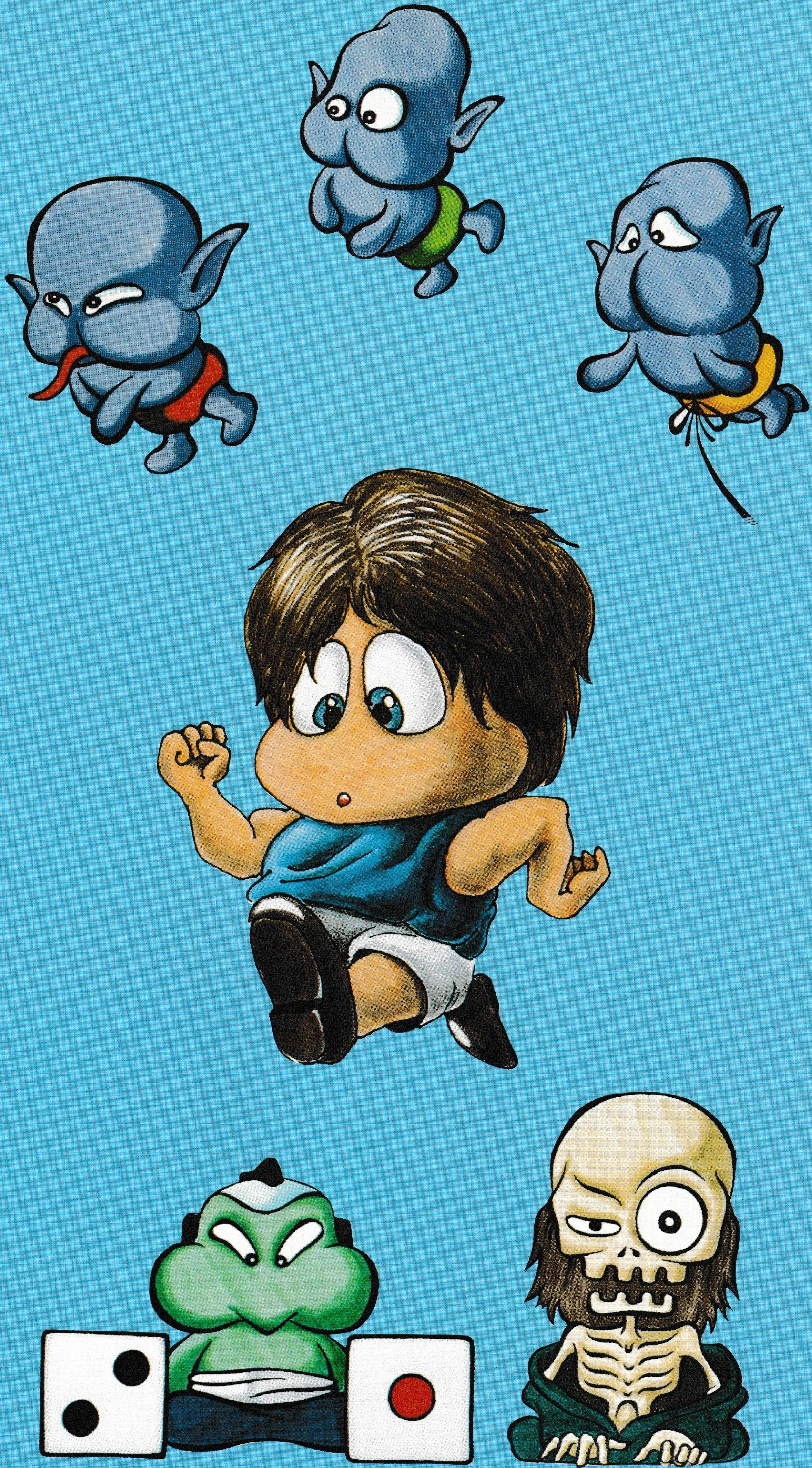












ら

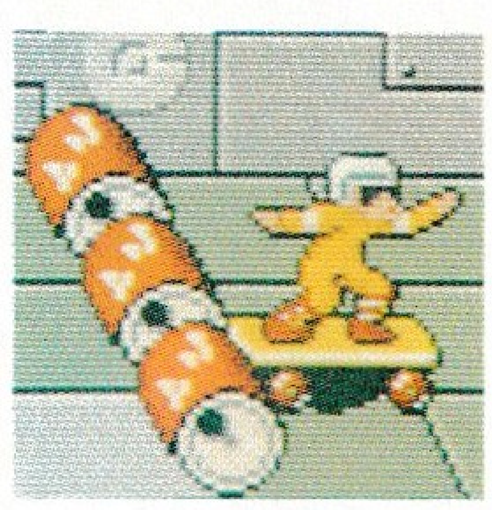
らいじん【雷神】キャラ名 源平討魔伝の敵キャラ。空を飛び、太鼓を叩いてカミナリを落とし攻撃してくる。「ヘンな顔」では風神に一歩ゆずる。雷神も歯をむき出してニカッとし、彼なりのファンサービスをしているのだが……。



ライトニングボルト【Lightning Bolt】名・キャラ名 カイの扱う attack の呪文。「lightning」も「bolt」も「稲妻」の意味で、電撃によりモンスターを倒す。フライングディスクを強力にしたような効果があり、さらにブルーナイトにも有効。シンボルは「横走りする稲妻」。

ライトマーク【Write Mark】名 カイの扱う special の呪文。床に目印をつける。どうせつけるならA、B、C、……とか1、2、3、……とかイ、ロ、ハ、……とか（？）甲、乙、丙、……（??）とか芸もあろうに、なんと「Z」しか書けない。ここにも製作者のガンダムマニアぶりがうかがえる。シンボルは「万年筆」。おっと、それから同じ部屋に4個の印をつけると、その瞬間から部屋を出るまでカイは呪文を使えなくなる。

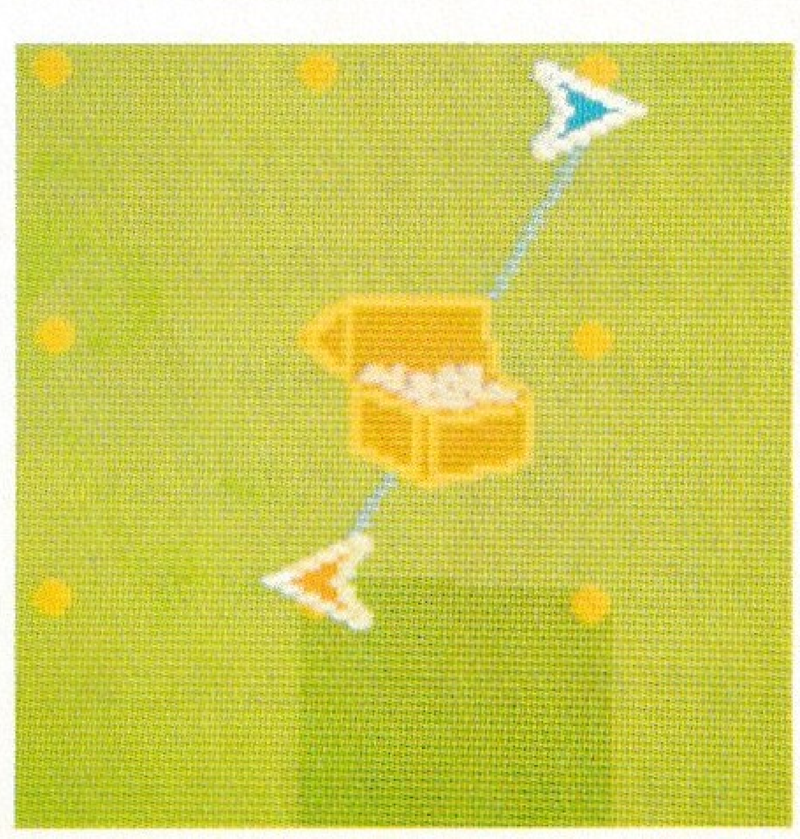
ラインあわせ【——合わせ】【line——】テク名 メトロクロスのテクニック。このゲームの大半の障害物には、地上タイルの縦の継ぎ目部分でのアタリ判定がない。だからランナーを、タイルとタイルの間を走らせるようにすると、たとえばハードルやジャンボカンも素通りできる。「ちょっと気付きにくいだろうから甘めに作ってみました」とは製作者の言だが、その後こういうコメントも漏らしている。「いやー、あれだけゴーカイにやられるとは思ってもみませんでした」。



ラインバシシ【line bashishi】現象名 バシシの際、よぶんにのびていたリブル・ラブルのラインの下にちょうど宝箱があり、かつバシシの部分が小さいと、宝箱はバシシされたことになり、地上に

▶こんなバシシでも……





◀♪ぱんぱかぱーん

現れる。これがラインバシシ。

ラウンド【round】图ビデオゲームにおいてもっとも一般的な画面数の概念。俗にいう「1面、2面」の「面」に等しい。

ラウンドセレクト【round select】图→スキルレベルセレクト

ラジアメ【Radio wa American】图この語が成立したときは「大橋照子のラジオはアメリカン」の略だった。ラジオ番組のタイトルで、「アメリカ情報満載！」という売り文句でスタートしたとか、しないとか。ところがどっこい、内容はというと、暗さとばかばかしいおかしさのみであったといわれている。これがじつに中毒性をもち、一度聴くとなかなかぬけ出せなくなる点は現在もあまり変化ない。開始からかれこれ7年目になり、現在は、パーソナリティが大橋照子から斉藤洋美にスイッチしている。スポンサーはナムコ。いつのまにか21局ネットにまで増殖している。

ラジカセ【radio-casstte】[キャラ名]マッピーのターゲット。100pts.

ラッキー【lucky】图ギャプラスのボーナスワード。完成させると、ファイターパーツが1つ追加されるが、それまでに2つ持っていたとしても、これによってファイターが1機増えることはない。なお、「Lucky」の次のワードが「Bye Bye」で、これを完成させるとファイターパーツを1個とられる。



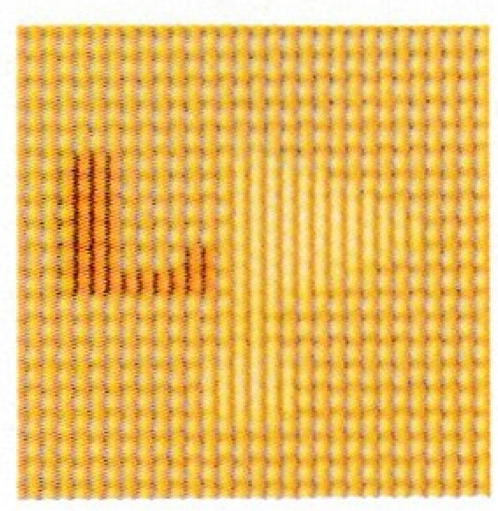
◀そのパーツなら



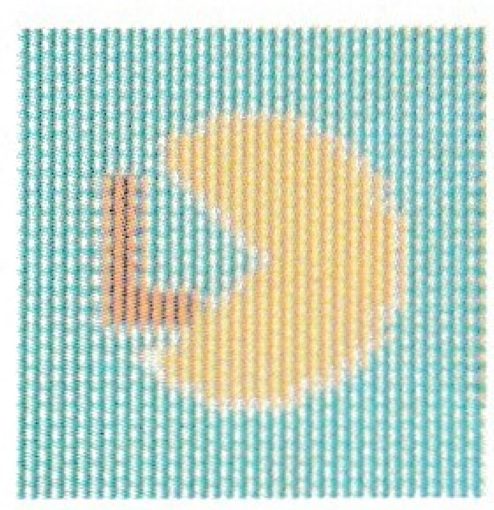
◀もう持ってるのに……



――チェックポイント【―― check point】[キャラ名]ニューラリーXのキャラクター。これをとると、そのとき残っている燃料の量に応じてボーナス点が得られる。



――パックマン【―― Pac-Man】[キャラ名]パックランドで、規定の順序によりモンスターを全部やっつけると登場する。これをとると、残りタイムに応じてボーナス点が得られる。



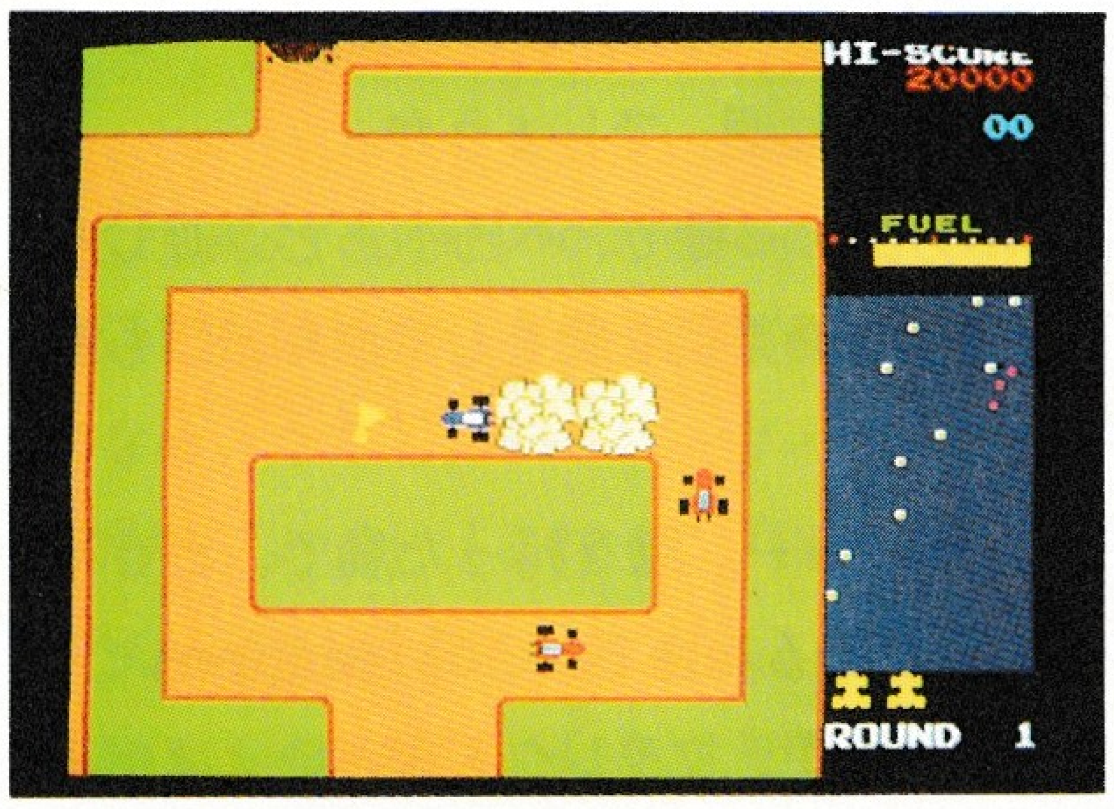
ラブル【rabble】[キャラ名]リブル・ラブルの右側。チャイニーズホブリンの標的。

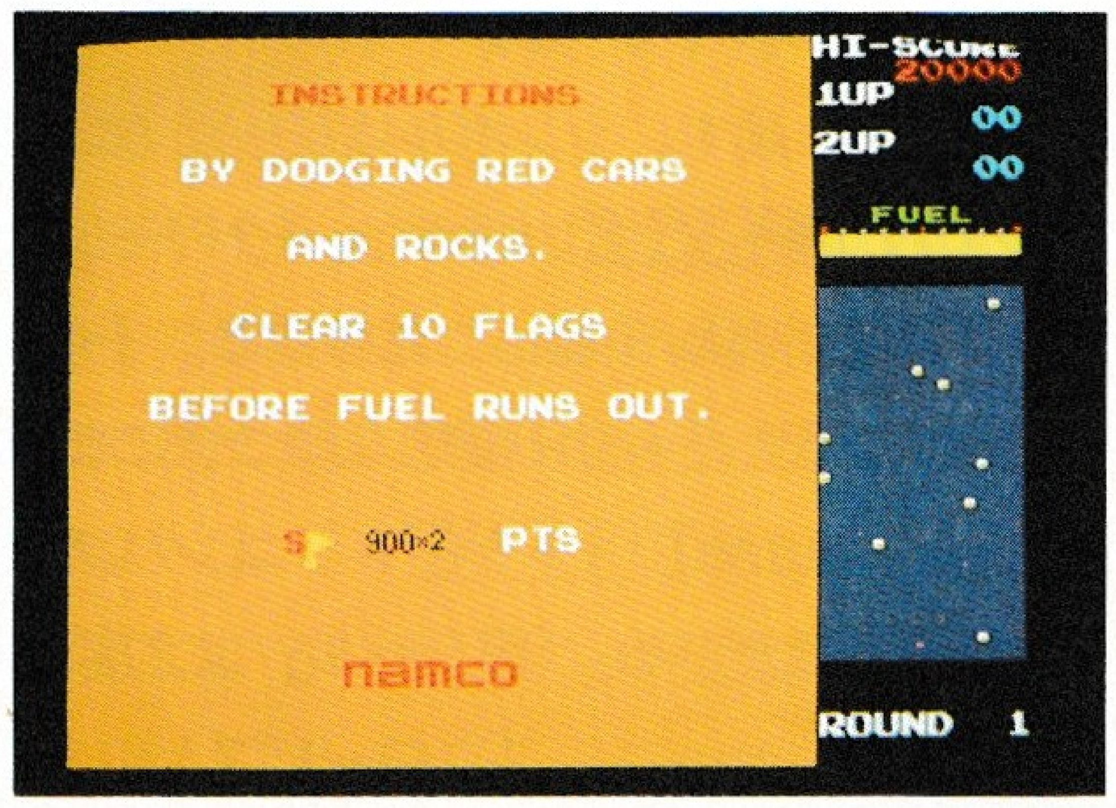
ラム【RAM】图「Random Access Memory」のアクロニム。随時読み出し書きこみが可能なメモリ。しかし「RAM」を直訳すると「いつでも好きなところにアクセスできるメモリ」ということで、何のこたあない、ROM だって RAM なのだ。であるからして、RAM の反対語は Sequential Access Memory; SAM である。SAM は、「とにかく前から順に、見たいとこが出るまでひたすらページをめくるメモリ」と思ってくれればよい。この語が普及しない理由は、おそらく皆さんもう気付かれていると思うが、ただ単に SAM が「ダサい」からにすぎない。一般社会では ROM より RAM のほうが人気者だが、ことゲーム界においては、RAM は ROM の「刺身のツマ」ぐらいの存在感しかない。そりゃそうだ、電源切ったらゲームプログラムの1バイトも覚えていられない RAM

など、この世界ではお呼びでないのだ。

らりいエックス【――X】[キャラ名]ファミリースタジアム・ナムコスターズの選手。リーグのなかで彼だけがひらがな以外の文字種をもつ。ただそれだけ。

ラリーエックス【Rally-X】[ビデオ名]1980年のビデオゲーム。レーダーを見て、レッドカーをよけながらチェックポイントをとっていくもの。もっとも、翌年登場したニューラリーXのほうが人気を得たため、今では、単にラリーXといった場合、ニューラリーXを指す場合が多い。ナムコット版もある。



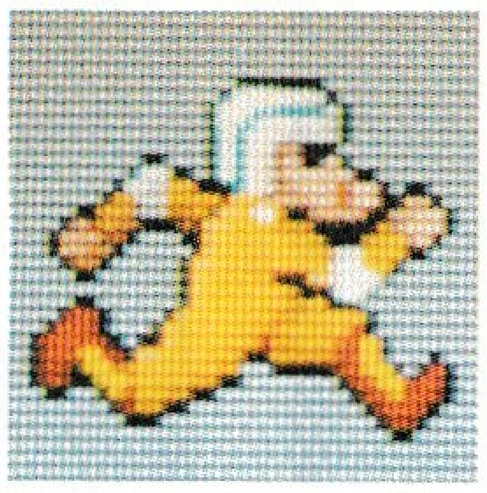


ラルゴ【Largo】[ロボ名]もともとは音楽用語で、形容詞として使用する場合は「きわめて遅い」となる。ラルゴはスタンプロボット。1981年開発。「どーも、ありがと」と言って「どべんべんべん」とスタンプを押す。



ランドアーチン【land urchin】[キャラ名]「urchin」は方言、古語で「ハリネズミ」という意味があるが、今ではほとんど用いられない。「sea urchin」は「ウニ」だから、ランドアーチンは「陸のウニ」（何だこりゃ）。イシターの復活のキャラクターで、まさにウニのようないでたちでウニウニと（……ひくっ）移動する。ギルやカイをクリティカルヒットにより一撃で殺してしまうので触れてはならない。

ランナー【runner】[キャラ名]①メトロクロスのプレイヤーキャラクター。ハードルにつまずいても、クラッカーで吹っとばされても、ジャンボカンでのされても、タイムアウトで感電死するまでは、ただひたすらに走りつづける。一説には、セリア姫を助け出したクロービスが、食いぶちを稼ぐためにアルバイトでこれをやっているとも聞く。ちなみに、ランナーのアゴは製作者に似せたもの。②サンダーセプターに登場するクルーザー。戦闘機サンダーセプターのコピー品で、後ろから本物を追い越していく。前方からナパームボムでも撃ちながらやってきたらさぞや怖いだろうが、そういうことはないので安心してよい。



◀もちろんこれは
ランナー①である

ランプ【lamp】[キャラ名]トイポップのアイテム。ボックスの中に入っている武器を全部出現させる。

り

リーインカーネイション【Reincarnation】図カイの扱うspecialの呪文。すべてのルームの残り時間を元に戻す。シンボルは……何でしょうね、これ。「輪廻」でしょうか。

リーブバガン キャラ名 バラデュークのモンスター。バガンの一種で、へろへろと浮遊したり、ぴょんぴょんと飛びはね（leap）たりする。子供もいる。子供はお茶目な顔をしており、口もある。どうして大人になるとあんな不愛想な顔つきになるのだろう。

リーペン【leapen】キャラ名 ドラゴンバスターのキャラクター。蹄を持った鳥で、ピョンピョンと跳ぶ。黄色と黒がいる。「黒ラベル」は2度攻撃する必要がある。さて、この「leapen」だが、「跳ぶ・はねる」の「leap」に、「クロービスといえば、フランク王国、フランク王国といえばゲルマン人、ゲルマン人といえばドイツ人みたいなもんだから」とドイツ語でおなじみの「-en」をつけて「leapen」となった。この頃、開発スタッフの間で「何にでも“-en”をつける」のが流行だったそうだ。

リカバー【Recover】図カイの扱うmedicalの呪文。スーパーアンチドートとヒールⅣとキュアⅣの効果を持つ。シンボルは「黄色い薬と黒い薬」で、二又(ふたまた)試験管に入っている。

リザードマン【lizard man】キャラ名 RPGにはけっこうおなじみのとかげ男。なかなか強い。なぜかこいつだけがギルも含めた、全騎士中で左利き。ドルアーガ崩壊後、緑、黒、茶に分化し、武器もいくぶん変えている。一般にリザードマンは、倒しても見返りが少ない。

リセット【reset】現象名→スーパーノヴァ

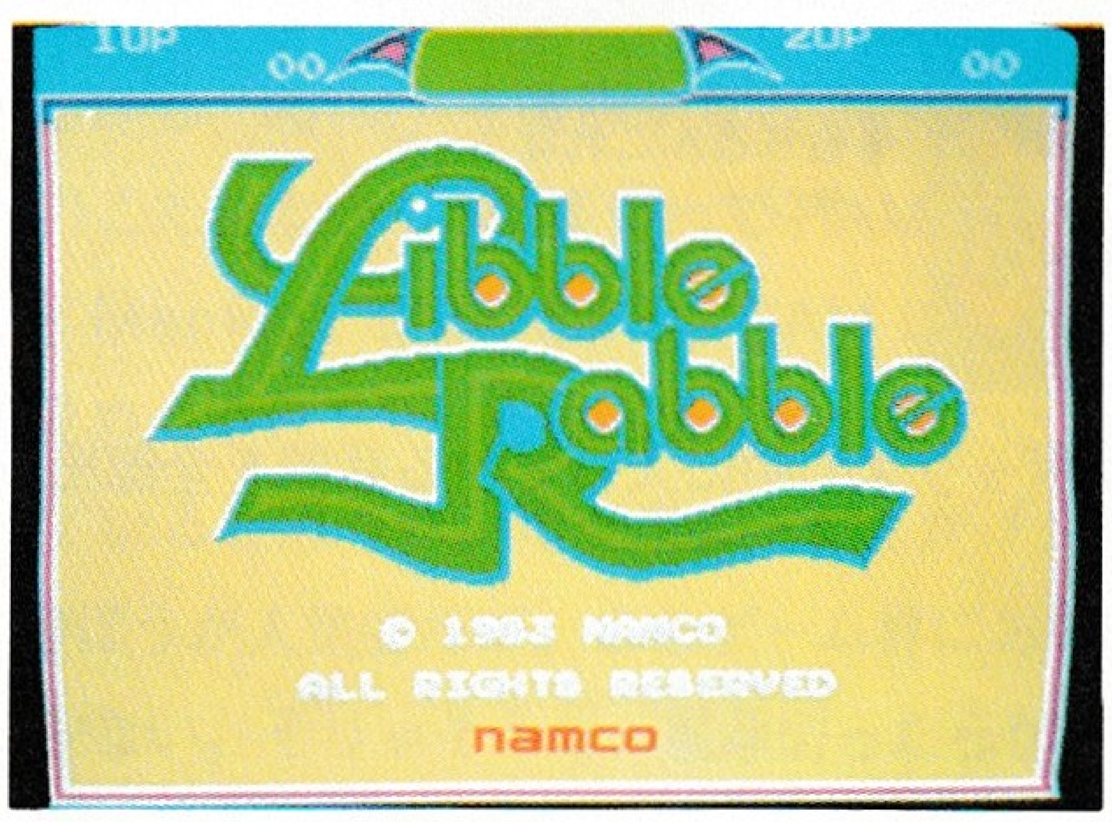
リターンオブザビデオゲームミュージック【Return of the Video Game Music】図ビデオゲームミュージックシリーズ・パート3。A面はゲーム音のサントラ、B面はオリジナル曲になっている。ドラゴンバスターのボツミュージックも入っていてポイントが高い。

リバースミサイル【reverse missile】現象名・キャラ名 なぜかギャラガでは、ギャラガの撃ってくるミサイルがさかさま（つまりギャラガのほうを向いている）になって落ちてくることがある。これをリバースミサイル現象というが、原因はまったくわかっていない。実際はミサイルが小さいため、そうなっていても気がつかない人が多い。

リブル【libble】キャラ名 リブル・ラブルの左側。ガーゴルの標的。また、リブル・ラブルを用いてバシシを行った瞬間、どこからともなく「リブル」という声が聞こえてくるという。

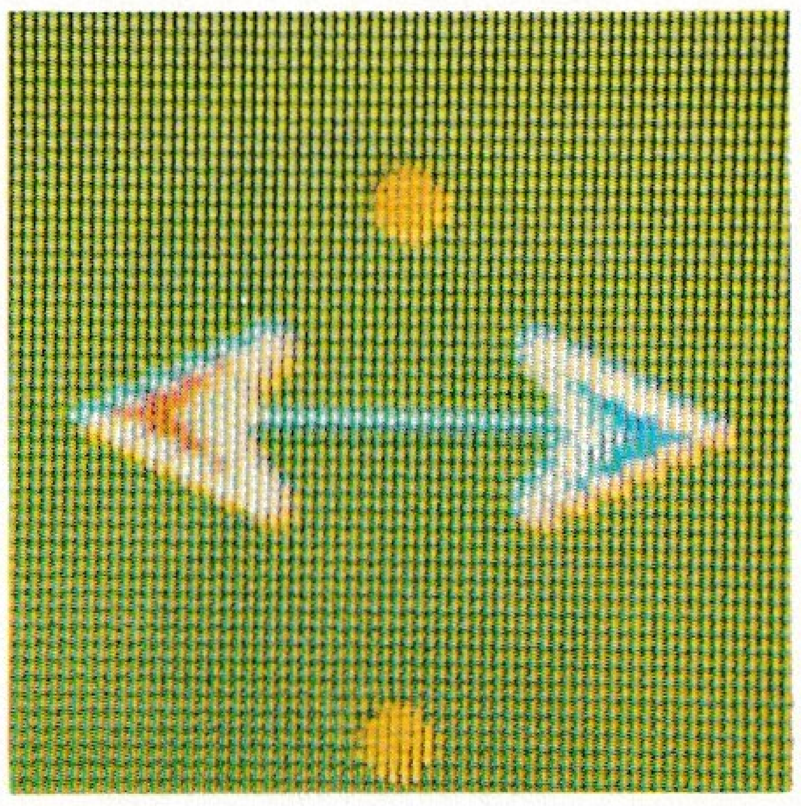
リブルブラザーズ【Libble bros.】図リブル・ラブルのプレイの1形式。リブルとラブルの両方を1人で動かすのではなく、2人でリブル、ラブルを1つずつ動かす。自分の担当のほうにのみ集中すればよく、ミスも少ない。しかも2人100円ですむ。ただし、2人の息が「以心伝心不立文字(いしんでんしんふりゅうもんじ)」でないと前述の長所は完全に崩壊してしまう。2人の相性をはかるには最適のプレイ法。

リブルラブル【Libble Rabble】①ビデオ名 1983年製作のビデオゲーム。2つのレバーを操って奇跡を起こす。②キャラ名 魔法の道具。これで空間を閉じると「バシシ」することができる。左が





リブル、右がラブル。



リフレクトスペル【Reflect Spell】図カイがギルにかける protect の呪文。敵の出すスペルを真正面以外でもはね返せるようになる。ⅠとⅡがあり、Ⅰでは斜め前が、Ⅱでは真後ろ以外の７方向が有効になる。ただし、ハイパーウィザードのスペルにかぎり、Ⅱでも斜め後ろは防げない。シンボルは「四角いプレート（これって『鏡』なんでしょうかね？）」。Ⅰが小さく、Ⅱが大きい。

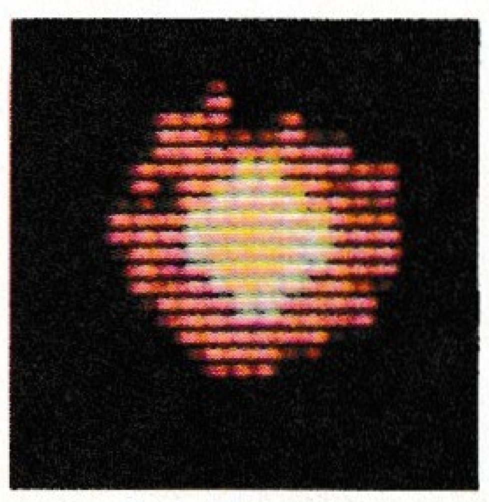
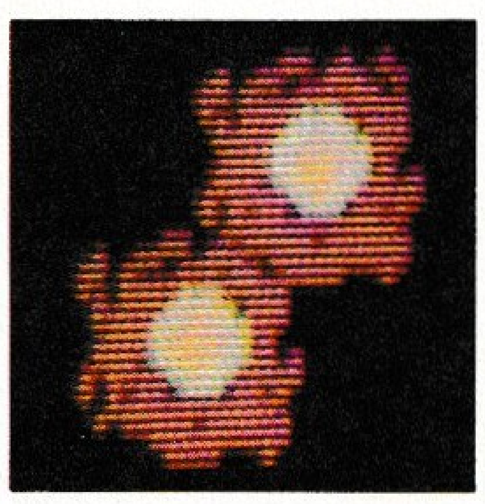
リボンメーカー【ribbon maker】ロボ名御贈答品についているリボンの花をつくるロボット。スタートボタンを押すと、「♪ちょうちょ、ちょうちょ」のメロディーにのって、サクッとつくってくれる。



りゅうじん【竜神】キャラ名源平討魔伝のキャラクター。「あーぉ、あーぉ」と鳴きながら火の玉を吐く。尻切れトンボなのが間抜けだし、三つ首竜神に比べると貫禄もないが、自由に空を飛べる分まだ救われているのかもしれない。



りゅうせい【流星】キャラ名モトスのご先祖キャラクター。一定時間以上たつと飛来音とともにやってきて、ソーラーベースに当たると穴があく。ぐずぐずしていると、どんどんベースが壊れて足場がなくなる。

りょうまくん【龍馬くん】図エモーショナル・エナジー、またの名をはげまし人形。以下はパンフレットより。「効能：幕末・期末・年度末受験地獄の方、失恋鎖国政策の方、薩長連合的夏バテ、無力感の方などにおすすめ。こんな元気のない方や大事をひかえた方は朝晩２回水なしで龍馬くんを

あじわうべし。またこんな症状の方が近くにいたら贈り物とするもよし。龍馬くんのあじわい方ⓘ刀をしずかに引けるとこまで引っぱる。ⓘⓘ手をはなすと勇気がでる言葉を話してくれる。」……。



◀「龍馬くん」。
えっ？
もう見あきた？

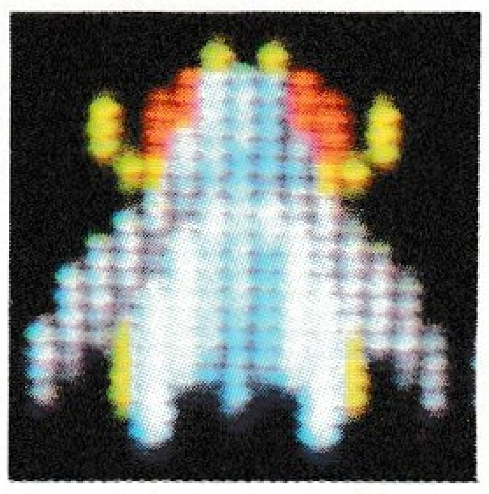
リング【ring】图指輪。（文句あるか！）

る

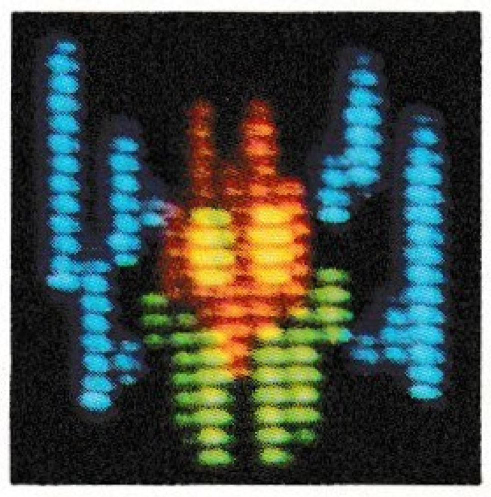
ルームガーダー【room guarder】图ドラゴンバスターの洞窟の中にある部屋の番人。ウィザード、スケルトン、ビショップ、ファフネルなど。

ルテ【lute】图ギャプラス軍団第４階級のエイリアン。種族により３種類。

▶第１種族



▶第２種族



▶第３種族



ルビーのゆびわ【——指輪】【ruby ——】キャラ名いつぞやのレコード大賞受賞曲でもあるが、ここではリブル・ラブルの宝箱の中身。10,000pts.

ルビーメイス【ruby mace】キャラ名ドルアーガの塔、57階で手に入り、ドルアーガの正体を明らかにするもの。ドルアーガはこれで魔力を封じられた。

れ

レイラ【Leila】キャラ名特殊工作部隊「ローリングサンダー」の女性工作員。腕は確かなのだが、ゲルドラ潜入においては失敗し、マブーに捕らわれる。「Leila」はペルシア語で「夜、夜のように暗い」の意味。

レインボー【rainbow】图「rainbow」とは「rain」＋「bow」で「雨の弓」、つまり雨がやんだ後、弓のように空に浮かぶ虹のことである。ちなみにリブル・ラブルの奇跡の１つに、虹の見られるもの



があるが、こちらは雨上がりでなくとも見ることができる。

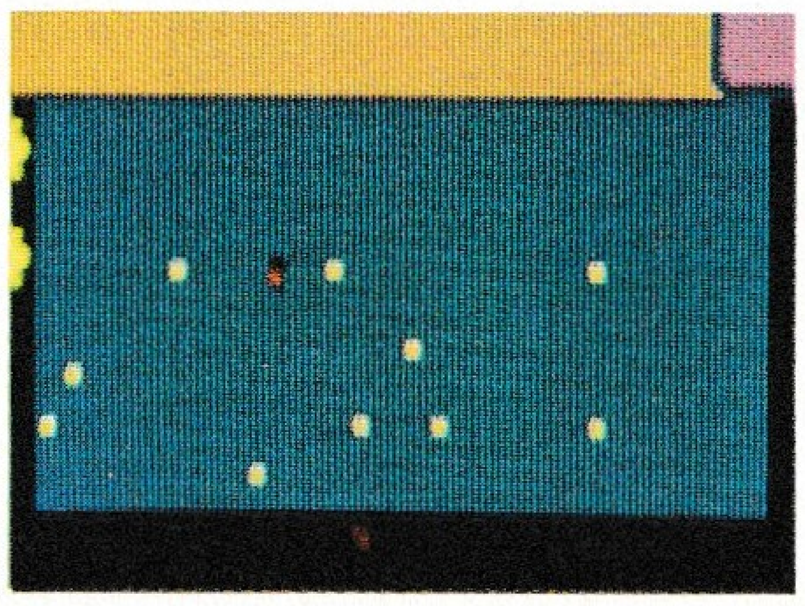
レーサー【Racer】エレ名 1970年のエレメカ。投影によるレーシングゲームで、フォーミュラシリーズより小型、かつ料金が安い。



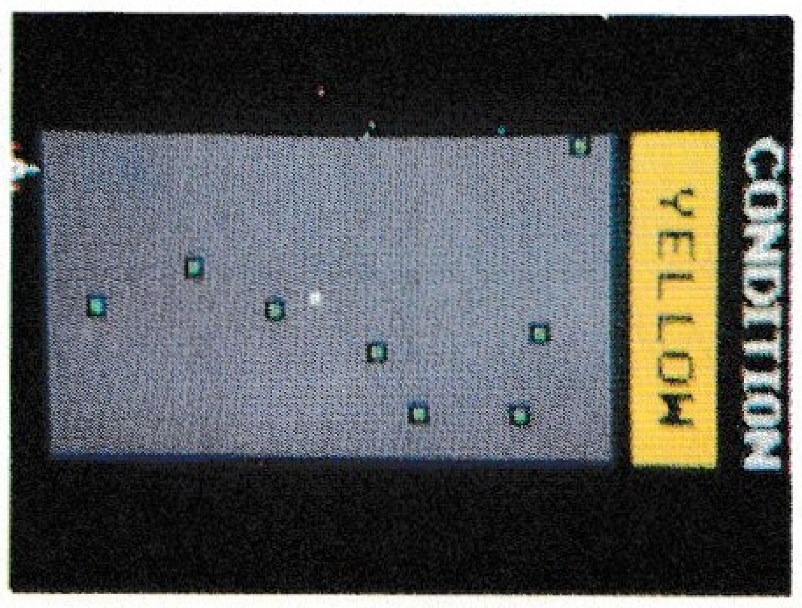
◀これはけっこういいゲームでした

レーダー【rader】図 全体図を把握することができる装置。ラリーX/ニューラリーX、ボスコニアン、妖怪道中記などに標準装備されている。

▶ニューラリーX



▶ボスコニアン

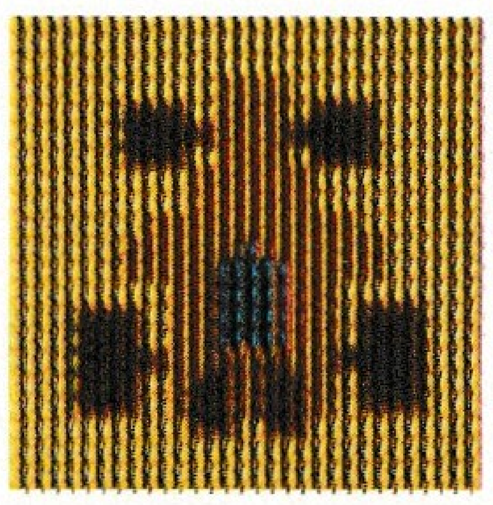


▶妖怪道中記



レッド【red】

――カー【―― car】キャラ名 マイカーを追う赤い車。マイカーより速いが、スモークスクリーンを受けるとスピンする。



◀ニューラリーXのレッドカー。ラリーXのとは微妙に違うのだ

――クリスタルロッド【―― crystal rod】キャラ名 ブルークリスタルロッドのつけ合わせ（？）。ドルアーガの塔、48階で手に入る。

――スライム【―― slime】キャラ名 赤いスライム。以前はメイジのスペルを操ることができたが、怠けていたせいで忘れてしまった。

――ナイト【―― knight】キャラ名 騎士の一種。青い剣、イビルスウォードを持っており、なかなか強い。ドルアーガの存命中は頭ツルツルで間抜けた感じだったが、その後、ノーマルとブルーシールドナイトに分化するにともない、頭や肩に飾りがついてカッコよくなった。

――ネックレス【―― necklace】キャラ名 ドルアーガの塔、27階で手に入る。ファイヤーエレメントを通りぬけられるようになる。とはいえ、ファイヤーエレメントが出るまでは盾で止める必要があり、ソーサラーに対し、完全優位に立ったわけではない。

――バロン【R- ―― Baron】キャラ名 →バロン

――ラインシールド【―― line shield】キャラ名 赤の横帯の入ったシールド。ドルアーガの塔、13階で手に入る。

――リング【―― ring】キャラ名 ドルアーガの塔、39階で手に入る赤の指輪。赤のウィル・オー・ウィスプを通過することができる。

レディ【ready】形・間投・副・動・名 ひと昔前なら、「レディ」といえば「ドンコ」であった。よくよく考えると、今流行りの「お姫さん」モンの元祖はこれであったような気もする。今となってはデザインもサウンドもそれほど目をみはる点はないが、やはり当時はよかったんだよなー。当時といえば、その頃はデッドコピーが横行してたから「ドンコ」が「クレコ」になったりなんかして物悲しかった

なぁ（なにしろ筆者の友人は「クレコ」こそが本物だと思っていたのだ。あのときの気まずさは一生忘れまい。しかしそれにしても、あんな「汚い色」のゲームが本物なわけねーだろっつーの。１レベルクリアすると、顔が180度ひっくり返って不気味だし……）。おっと、つい蚕趣味（かいこしゅみ）になってしまった。さ、話を戻そう。……え、結局何のことかわからなかったって？「ドンコ」は「ドンキーコング」で「クレコ」は呉工業ではなく、「クレー〇ーコング」だよ。なんと1981年の話なのだ。さて、「ready」は、ふつう形容詞として用いられ、ビデオゲームにおいては「Get ready」（準備せよ）の形でよく使われるが、「Ready」という形もよく見かける。これは、動詞の命令形なのだろう……と考えがちだが、ちょい待ち。辞書をよく見ると、「動詞の“ready”は他動詞」であることがわかる。とすれば、目的語のない「Ready」は動詞でもない。副詞でもなさそうだし、いわんや名詞ではないだろう。とすれば間投詞……もう一度辞書を見よう。「間【競技のスタートを告（つ）げる号令として】位置について！（⇨ on your mark）」そう、「Ready」というのは、「用意！」ではなく「位置について！」だったのです（間抜けてるなぁ）。だから「メトロクロス」の「Ready yourself」という、一見くどい表現がホントは正しいのです。言いたかったのはそれだけです。

レディバグ【lady bug】キャラ名 おなじみ、テントウムシのことで、モトスのキャラクター。世をはかなんでスペースビーに身を投じた。左右に向きを変え、フォーメーションを組んだりして攻撃してくる。速いものはかなり速い。

レバー【lever】名→ジョイスティック

――おっぴろげ テク名 チェンジャーのせいで、左右逆になったリブル・ラブルを元に戻すため、２本のレバーを外側に「うりゃ」と広げること。

レモン【lemon】キャラ名 ①パック＆パルのターゲット。400pts. ②バラデューク・フロア44の隠れキャラクター。1,000pts.

れんしゃ【連射】①名・動サ 画面中に複数の弾が存在できるシステム。２連射や３連射が多く、たとえ１発くらい外しても残りの弾が撃てるので、歩留まりの悪い（＝命中率の低い）攻撃でもゲームを有利に進められる。そのため興味の対象は「どれだけたくさんの弾が撃てるか」、つまり「一定時間内に何回発射ボタンを押せるか」に移り、ゲームの腕のバロメーターとなっている。②単 ビデオゲームのうまさを測る単位。１秒間にボタンを押す回数で表す。例「おまえ、12――なんだってな」「いやぁ、16――の〇□（ナントカ）名人にはかなわないよ」。

ろ

ローパー【roper】キャラ名 ドルアーガの塔内を「うんちゃらうんちゃら」と歩いている化け物。ギルの耐久力を吸いとる。元は３種類だったが、その後５色に加えて３色のスーパーの８種類になった。スーパーは「うんちゃら」でなく「しゃかしゃか」と動く。

ローリングサンダー【Rolling Thunder】①ビデオ名 1987年登場の業務用ビデオゲーム。ナムコPR誌「NG」のふれこみによれば、「超人的ヒーローが大活躍をする、というスパイもの」だそうである。言わんとせんこと、わからんでもござらんが、はっきり言ってスパイはやたら銃を撃ったりしないと思う。ところで、スパイ、と聞くと「スパイ大作戦」が思い出される。見たことない、という人も多かろうが、いい番組なので一度――とくに「スタートレック」を知ってる人は――機会を見てご覧になるとよい。「七・三分けのMr.スポック（レナード＝ニモイ）」が見られるだけでもぞんぶんに楽しめること請け合いだ。世界征服を目ざすマブーの正体を暴くべく潜入し、捕らえられた工作員・レイラを救出するため、「アルバトロス」が地下基地を進む、というもの。時代背景を1960年代後半のアメリカとしており、そのムードが十二分に伝わってくる。②名 WCPO（World Criminal Police Organization＝世界刑事警察機構）が持つ、特殊工作部隊の名前。ふつうに考えると「ロー

「ローリングサンダー＝ころがる雷？　へーんなの」となる。じつは筆者もそう思って調べてみましたるところ、「"roll" ＝ころがる＝ゴロゴロ＝雷が鳴る」なのだそうで、ローリングサンダーはさしずめ「轟く雷鳴」といったところらしい。英語ってわりと明解なんだね。ついでだからICPOについても1つ。ICPOは俗にインターポールといい、加盟国の相互協力で国際犯罪を防止しようという組織。この名称になったのが1956年で、前身はウィーンで結成されたICPC。本部はパリにあり、ここには約430万枚の国際犯罪者カード、約24万枚の指紋票などが保存されている。なんとも頼もしいが、残念なことに任意組織なので、強制捜査権や逮捕権などは持っていない。位置づけとしては「映倫」に近いのであろう。(→娯倫)





ロールオーバー【roll over】キャラ名ジービー、ボムビー、キューティQのキャラクター。5つ横に並んでおり、ボールが通過するたびに色が濃くなったり薄くなったりと、2つの状態をとる。初期状態でないほうの色に5つとも揃えると、ボーナス点の倍率が上がる。最高3倍まで。

ログラム【logram】①図ゼビ語。球。②キャラ名ゼビウス軍のエネルギー弾（スパリオ）発生器。攻撃は、はじめゆるく、終わりはきつい。

ロケーション【location】図……というなんとなくかっこいい。「ゲームセンター」というと、なんとなく「背徳」のにおい（大げさな……）がする。まったく同じものなのにね。

ロックチェスト【lock chest】図トレジャーボックスにかけられた鍵。ポーション・オブ・アンロックで破ることができる。

ロックトゥマッド【Rock to Mud】図カイの扱うassistの呪文。ロックホールドで石になったモンスターを泥（mud）に……はならないが、とにかく倒せる。ロックトゥマッドには持続性があるので、1度かけたルームの中では、ロックホールドするだけで敵を倒せる。シンボルは「岩↘泥」。

ロックホールド【Rock Hold】図カイの扱うassistの呪文。ⅠとⅡがあり、Ⅰではバンパイヤとスライムを、Ⅱでは加えてウーズ、ブルーナイトを石にする。石になっていてもカイが平手で触ればやられてしまう。石化している時間も短く、足止めにはあまり役立たない。たいていはロックトゥマッドと組み合わせて使う。シンボルはそれぞれ「小さい岩」「大きい岩」。

ロッド【rod】キャラ名金属柱である。進行方向と平行に置かれている。3Dスコープで見ると、とっても立体に見えて楽しい。言い忘れたが、これはサンダーセプターⅡに登場する障害物のことである。

ロボサッカー【Robosoccer】エレ名超赤色光線操縦装置搭載電子人形蹴球機械。つまり、赤外線コントロールのロボットでサッカーをするゲーム。1986年登場。ひところの「バスケットボール



ロ｜リ｜ロボサ

ろ

ゲーム」を思わせるドーム型の筐体に２本のレバーがついており、これで中のロボットを操作する。前後進、右左折、旋回（このあたりの操作は「バトルゾーン」（アタリ）の熟練者がうまそうだなぁ）、それにシュートを使ってゴールにボール（オレンジ色のピンポン球、ニッタクのスリースターである）を入れると得点。ロボットを動かす電気は床面から供給するのでバッテリー切れの心配もない。２人対戦用ゲーム。

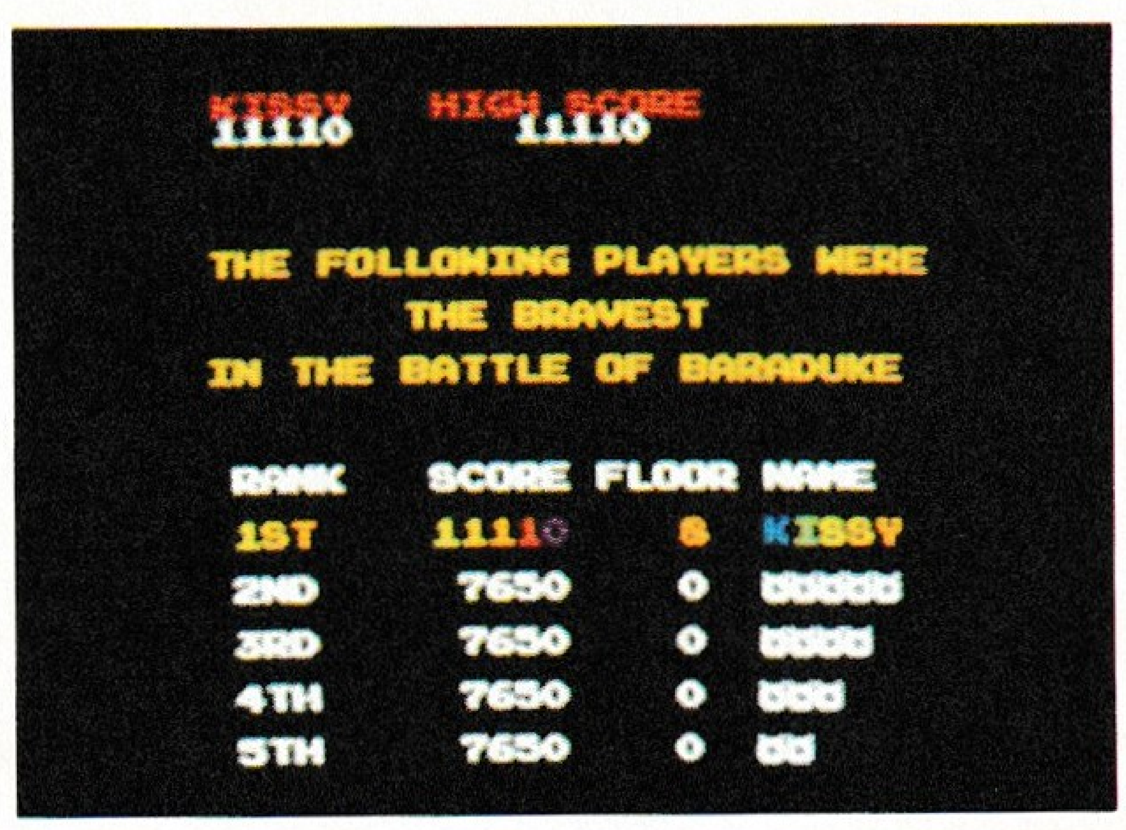
ロボット【robot】キャラ名 トイポップのキャラクター。飛び道具であるビームは速いが、足は遅い。倒せる武器は電気。

ロボットシアター【Robot Theater】ロボット 1981年製作。ハーティ、ビジョニー、サウンディの３種４体からなる映像システムロボット。

ロム【ROM】図「Read Only Memory」のアクロニム。読み出し専用メモリ。しかし、本当に読み出すだけというのは稀で、たいていは使用前に一度、場合によっては何度も書きこみを行うものである。ROM の反対語は RAM ではない。読み出し書きこみが可能なメモリだから Read/Write Memory; RWM である。この語が普及しない理由は、おそらく皆さんもう気付かれていると思うが、ただ単に RWM が「読めない」からに過ぎない。(→RAM)

――のひ【――の日】図「６月６日」は、６６（ろむ）の日。その筋の人物たちは豆腐に ROM をぶっ刺して、「ROM の霊よ、安らかれ」と祈るという。

ロンドン【London】図「ロンドン」という見出しにはあまり意味はない。バラデューク、その他のゲームで、ネーム入れのとき、ある特定のスタッフの名前を入れると、ネームが確定したときにその名前がピカピカする。ゲームをつくるほうはただのシャレのつもりで入れるのだが、プレイヤーはけっこうマジにこんなことを研究しており、これをやっては、「おぉーっ」などといって感心しているのである。なぜ「ロンドン」という見出しにしたかというと、ただ単にピカピカ光る様が、「〽楽しいロンドン、愉快なロンドン、…」の雰囲気だったからにほかならない。



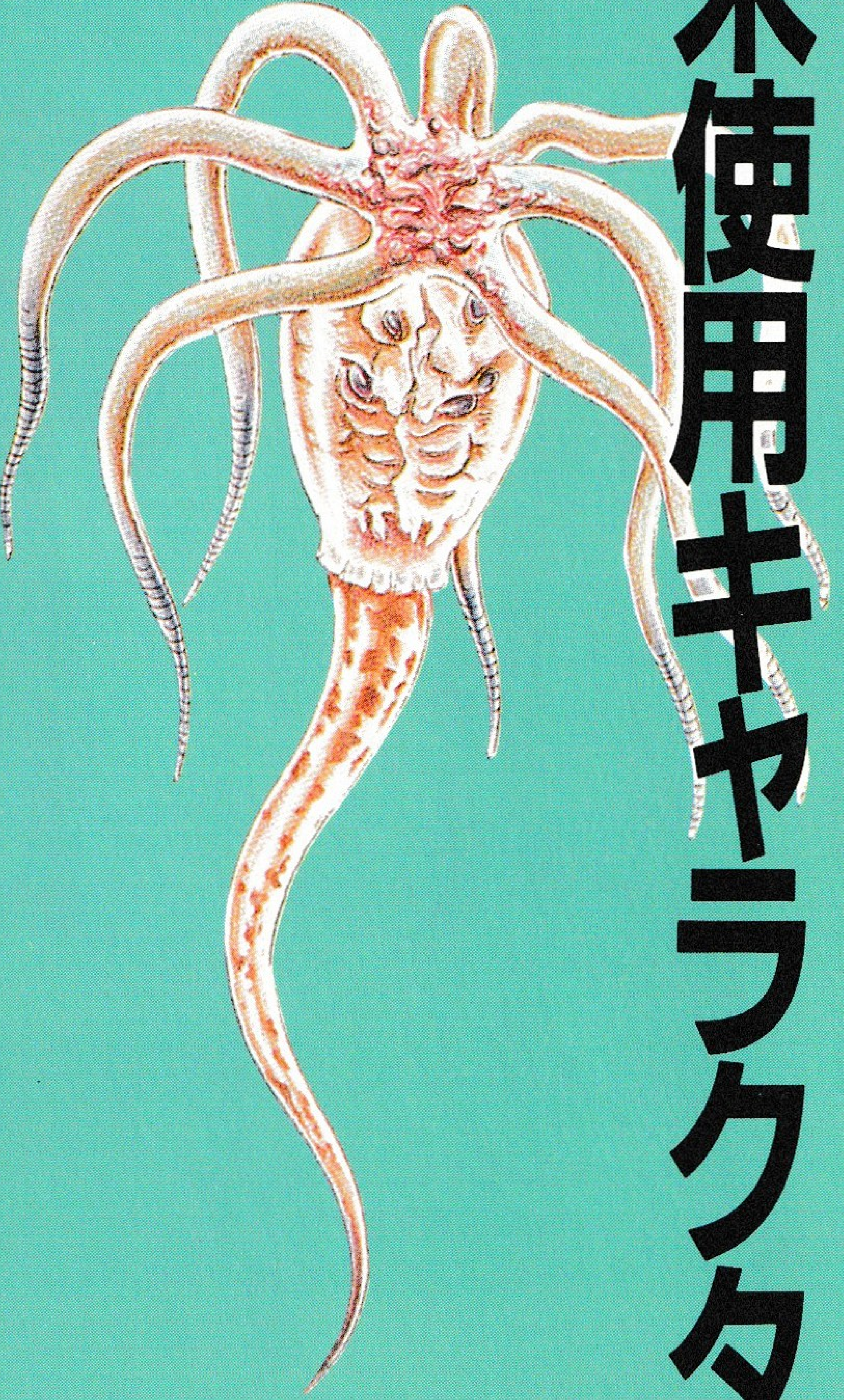
ロンリーファイター【lonely fighter】現象名 ファイター単独攻撃をして消えていったギャラガのファイターは、次のステージでおまけ付き編隊ギャラガの、おまけとして再来するが、そのことをすっかり忘れてボスギャラガを全部撃破してしまうと、やってきたファイターは、ボスギャラガと噛み合うことができず、結局また単独攻撃をして孤独に去っていく。これを「ロンリーファイター」という。

ドラバス編

未使用キャラクター集

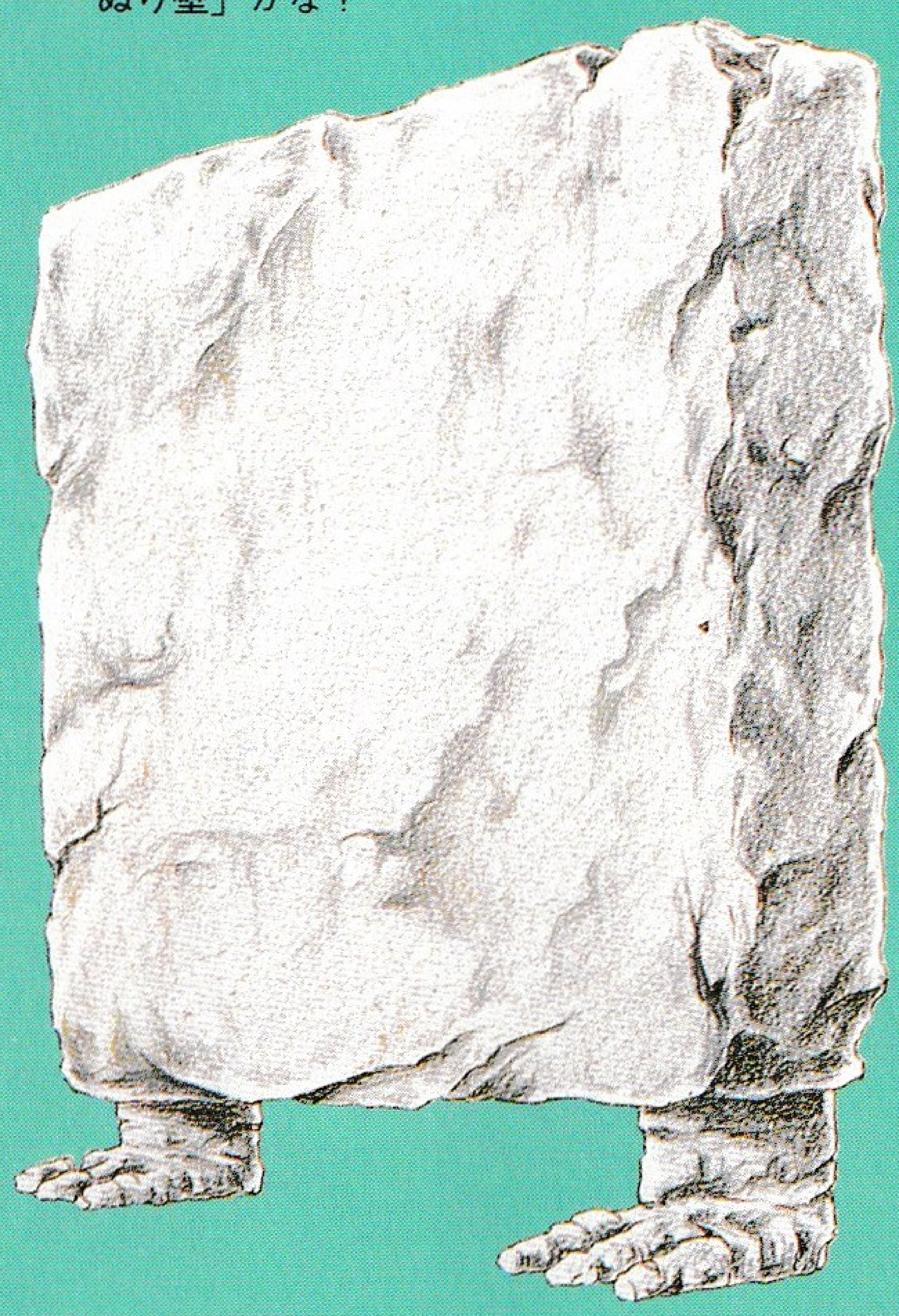


▲シーフ。FC版のキャラクターとして有名だが、もともとは業務用ドラバスのボツキャラだったのだ

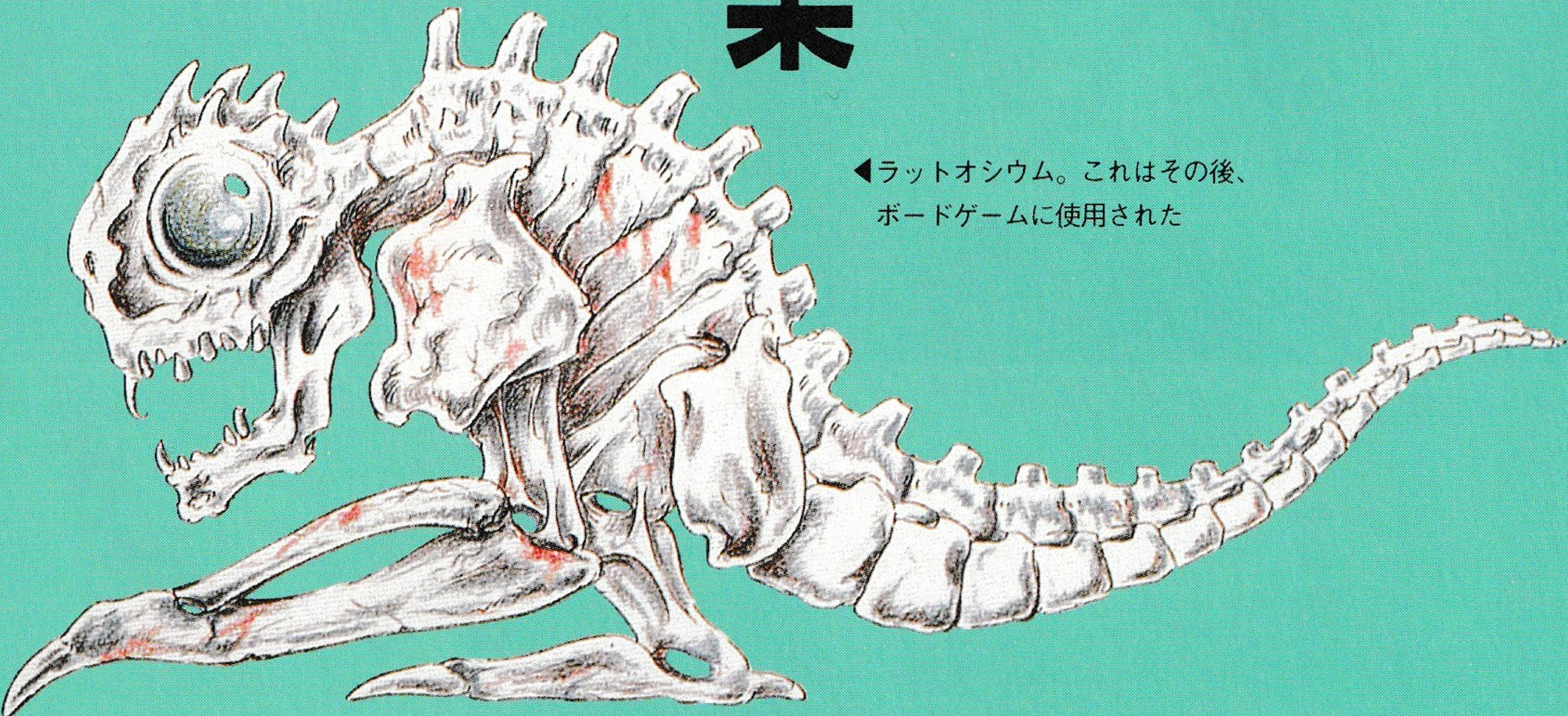


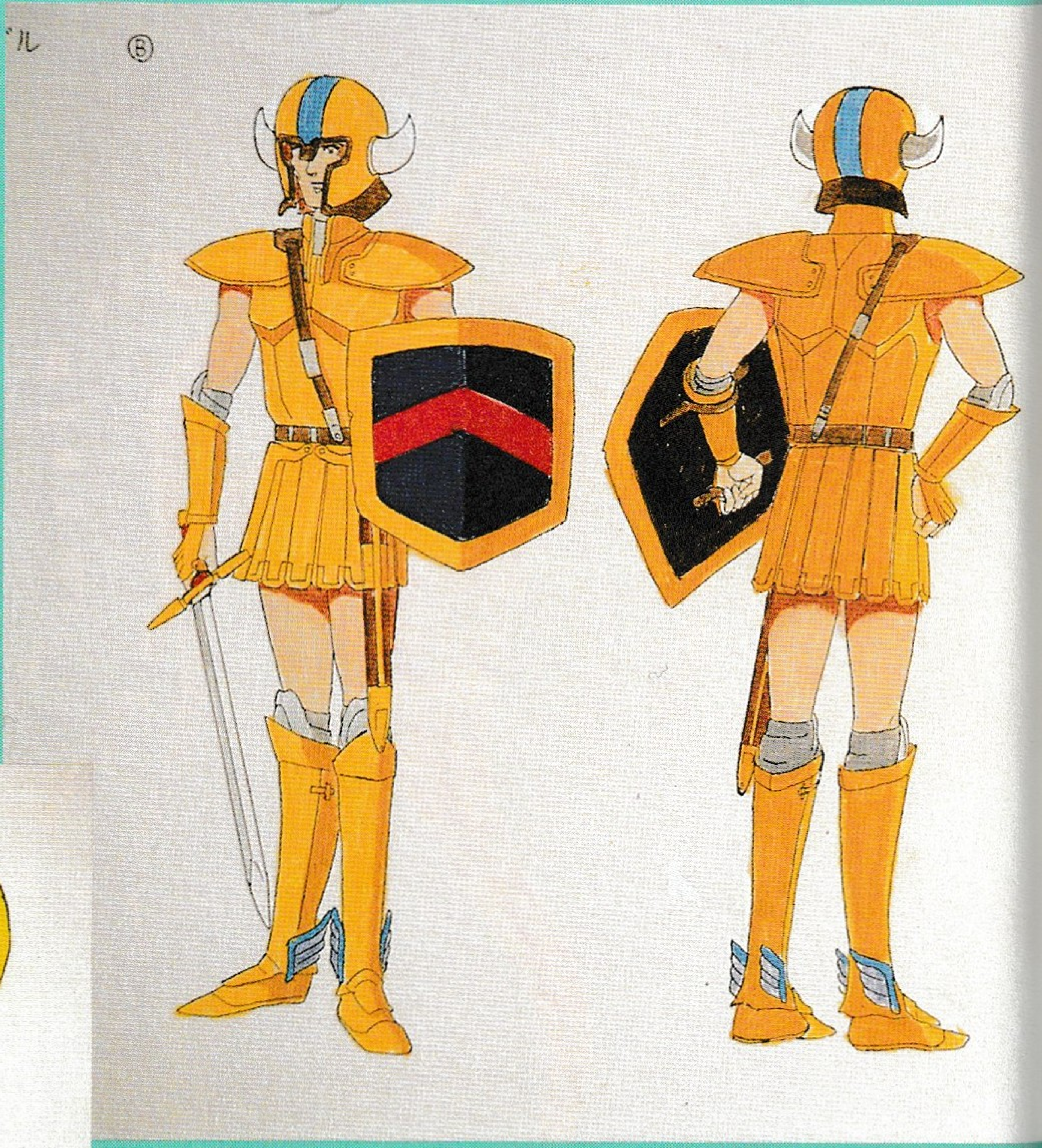
▲イカの内臓を取り出すとこんなふうになっている、と言われます。ところでこれ、名前は何ていうんでしょう？

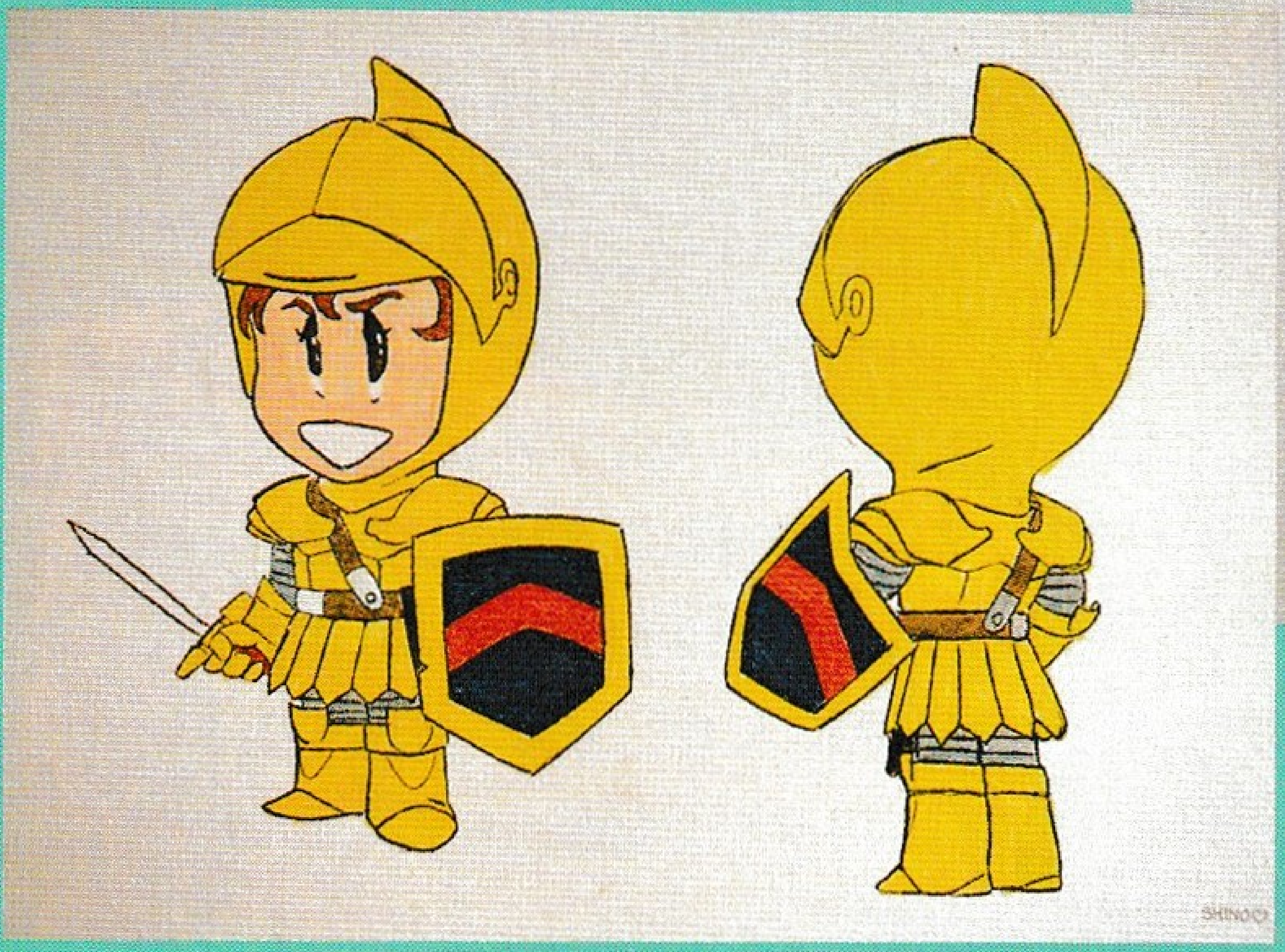
▼メトロクロスのウォール…には足はないか。すると「ぬり壁」かな？



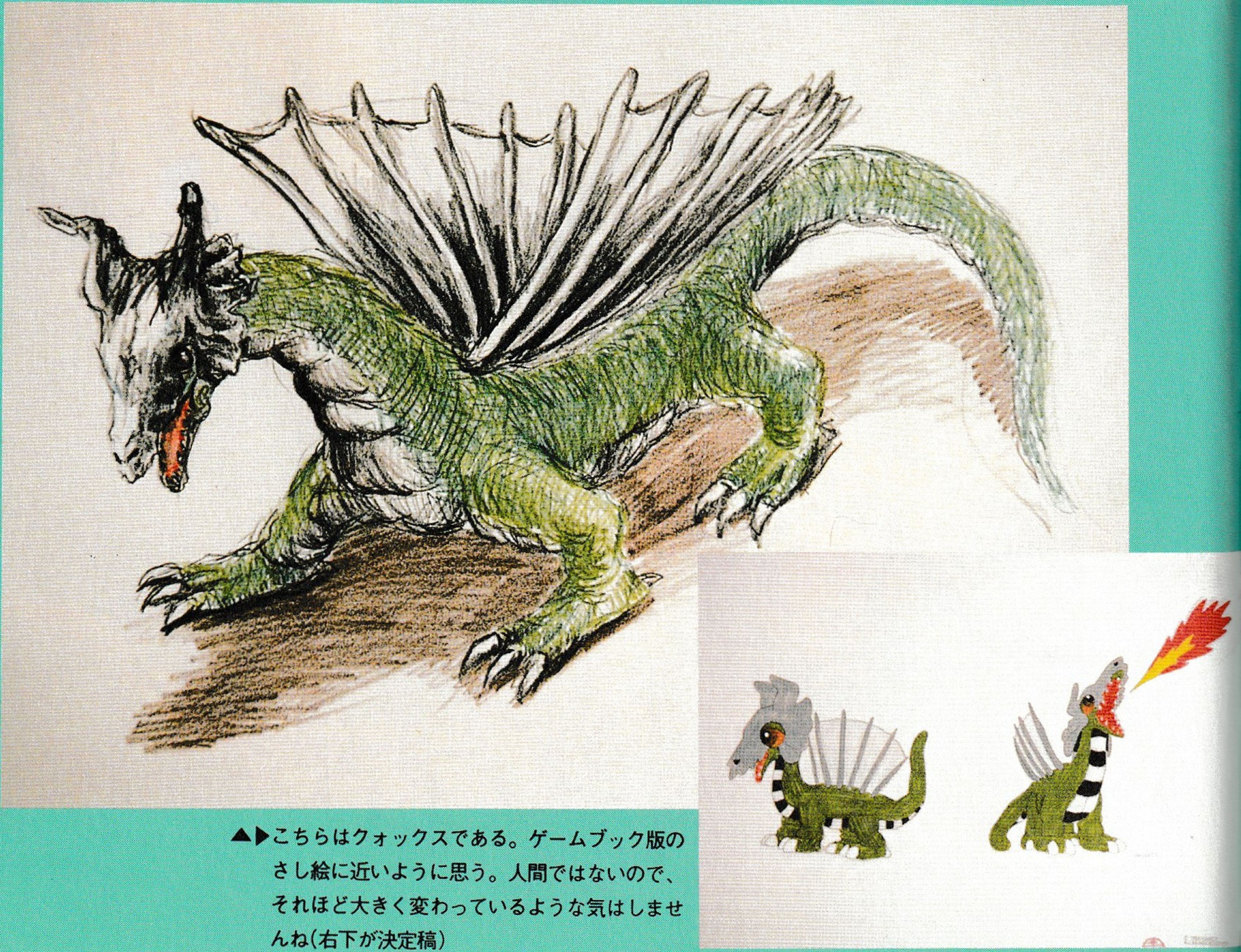
◀ラットオシウム。これはその後、ボードゲームに使用された



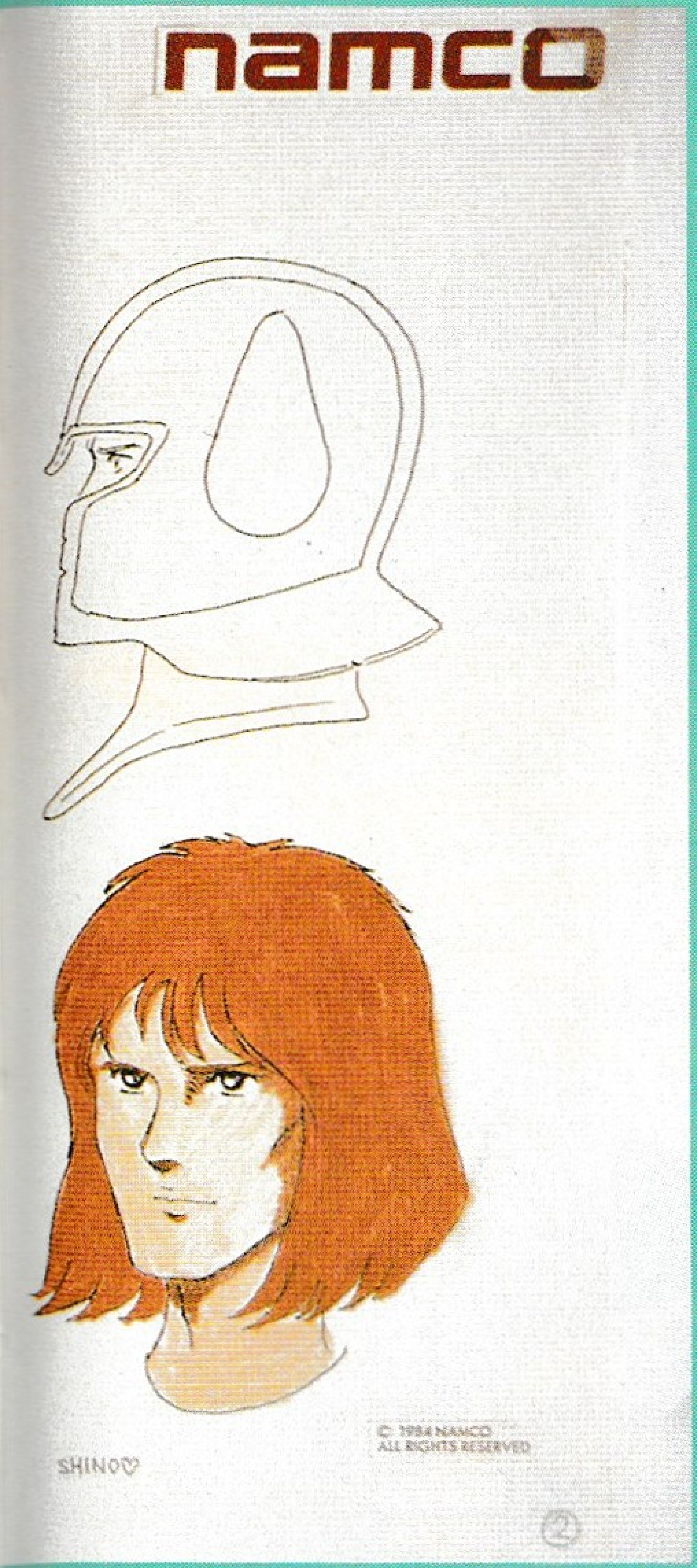




◀ギル・決定稿。全体的に角がとれ、丸っこいデザインになっている



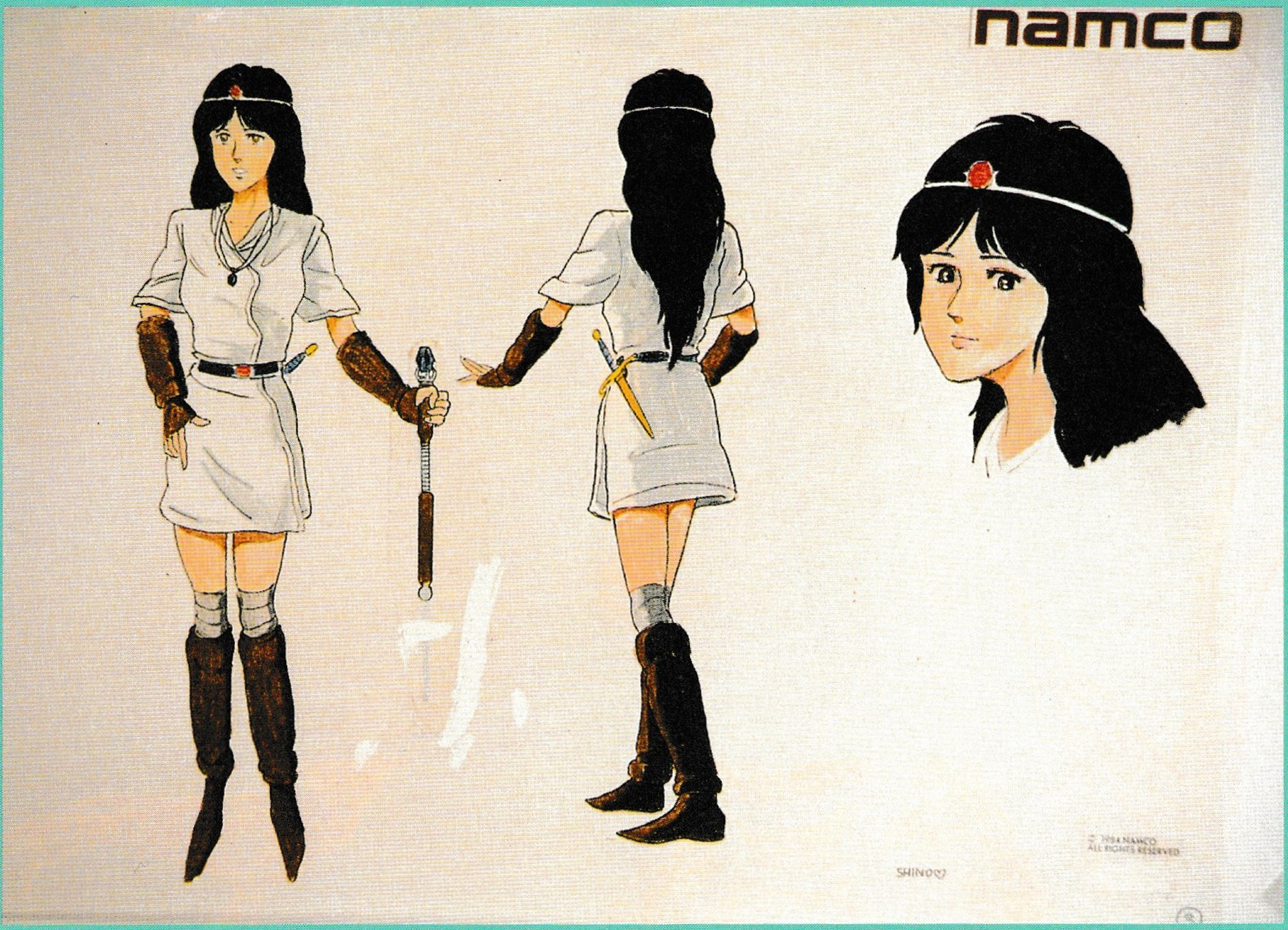
▲▶こちらはクォックスである。ゲームブック版のさし絵に近いように思う。人間ではないので、それほど大きく変わっているような気はしませんね(右下が決定稿)



◀これがナムコ秘蔵・リアルタイプ「ドルアーガの塔」だっ！　ギルもカイも、ゆうに7等身はありますねぇ。スマートでカッコよいけど、ギルの顔はすごい。何かGSの人のようだ。決定稿のカイが「かわいい」のに対して、このカイは「美しい」ですね。ドルアーガの塔の60階で、石がいきなりこれに化けたら、このゲームもよりいっそう盛りあがったことでありましょう（笑）

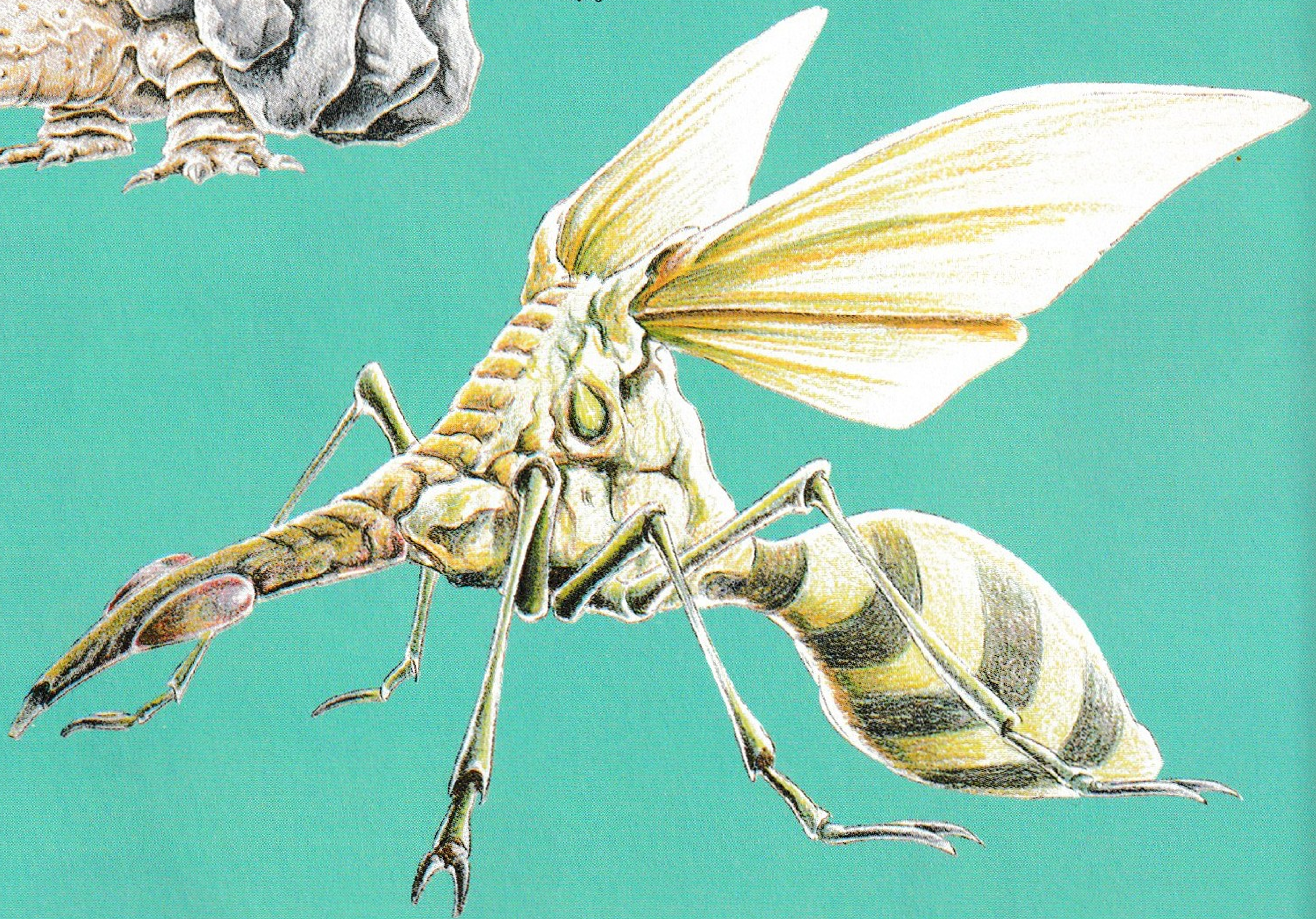
▶めったに見られないカイの後ろ姿。「髪の毛が要石」って言ったら、やはり怒られましょうか？







◀▼この３つのキャラクターは、いずれもボードゲーム版に使われたものです。上からテスチュード、ウェンアピス、ティラノレックス。いずれも、どうして業務用に使われなかったんだろう、と思うようなヘンな連中ですが、ウェンアピスとティラノレックスって、ギャプラスのエイリアンに似てると思いませんか？なんでも、どちらも同じかたのデザインなのだそうです。





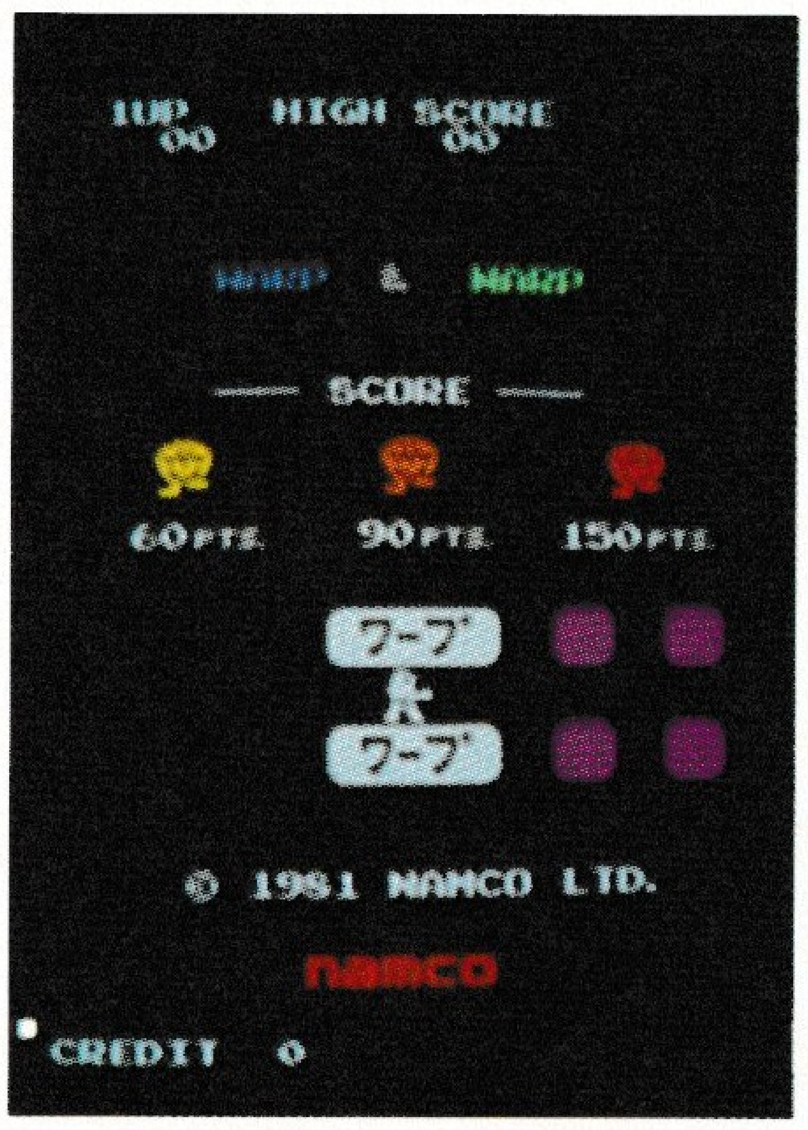
わ

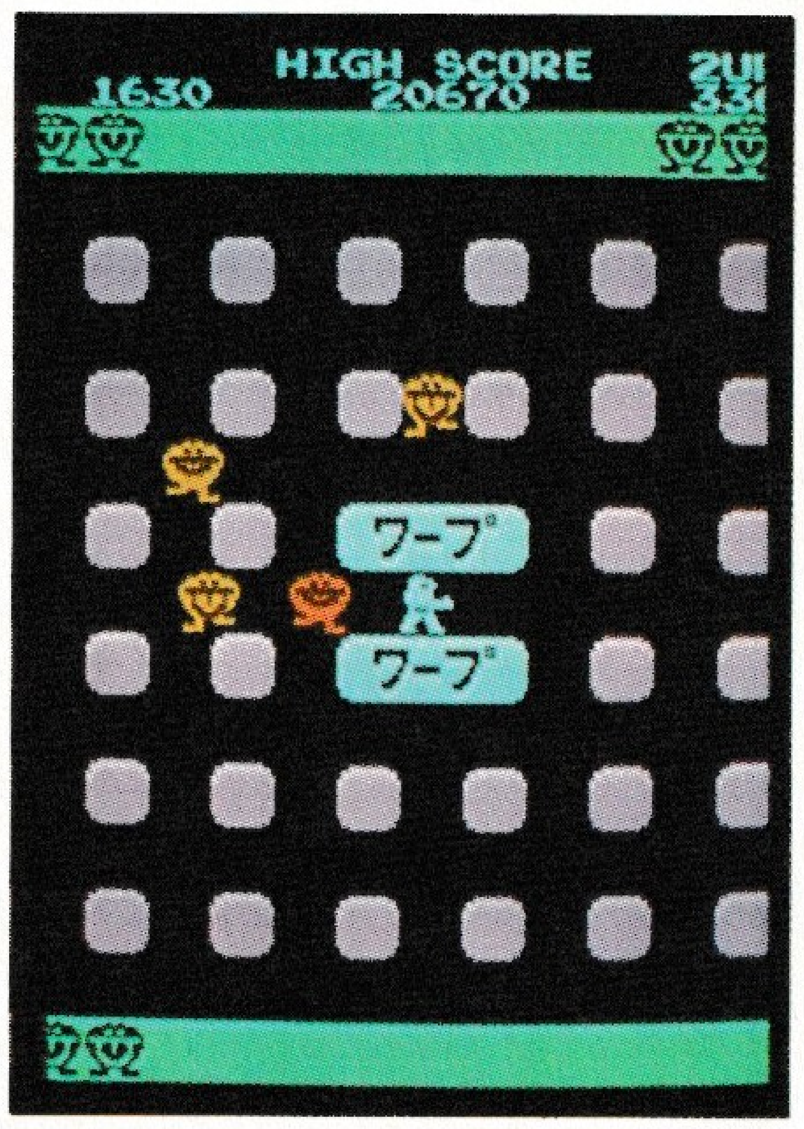
ワープ【warp】名ワープ＆ワープやワープマンで、プレイヤーが自分のいるワールドから、もう1つのほうのワールドへ飛ぶこと。前者では画面中央に「ワープ」と表示されているときそこへ入って、後者では2種類の方法を使ってワープする。

――トンネル【―― tunnel】名パックマン、スーパーパックマンの迷路上の左右に切れた部分。おたがいにつながっており、一方から出ていくと、もう一方の端から登場する。パックマンでは、ワープトンネルを通るモンスターはスピードダウンするという約束事があり、しつこく迫ってくるモンスターを振り切るのに役立つが、それゆえまた、2匹のモンスターにはさまったまま全員でワープトンネルに入ると苦労することになる。

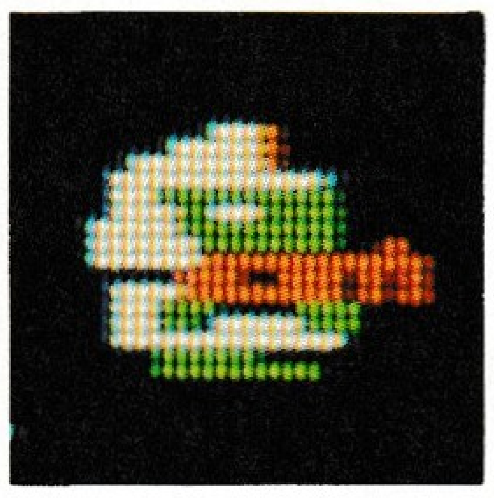
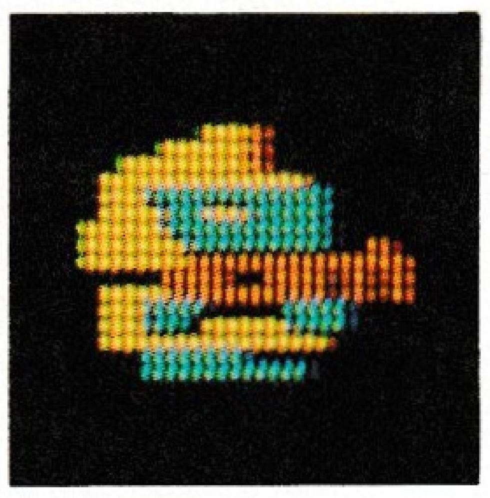
――ゾーン【―― zone】キャラ名トイポップのキャラクターで、クモの巣のような形状をしている。ボックス6と7の画面右端に存在し、入ると左端にワープする。出口にはとくに何もない。ワープゾーンがあるのは後にも先にもこの2面だけで、どうしてこの2面だけのために、ワープゾーンなんつーものがあるのかはわかっていない。

ワープアンドワープ【Warp & Warp】ビデオ名1981年製作のビデオゲーム。ライフルや時限爆弾で、ベロベロをやっつける。どうも暗さがぬけきれず、あまりヒットしなかった。ちなみに、ワープするときに「ぶぶぶぶぶぶぶぶぶぶぶぶぶ」（なんかカナで書くと情けないな）という音楽が鳴るが、これがニューラリーXのチャレンジングステージのテーマ「ちゃららちゃらららららちゃららちゃららーちゃらららららららちゃららららーー」の元になっていることを知る人は少ない。ナムコット版もあり。





ワープマン【warpman】①図ナムコットシリーズ第８弾。1985年登場。'81年の業務用ビデオゲーム「ワープ＆ワープ」のリメイク版。ゲーム内容ははるかにもりだくさんになっているのに人気が××とはおもしろい。リニアガンと時限爆弾で敵をやっつけるというコンセプトは、ワープ＆ワープとまったく同じなのだから、「リメイク」のつもりが、つい「厚化粧」になってしまったのだろう。哀れな話だ。しかし、人気が××、ということは、市場にはあまり出回ってない、ということであり、とすれば将来とてつもない稀少価値となる、かもしれない。今ワープマンを持っている人は期待していいと思う。②[キャラ名]ワープマン①の主人公。Ⅰプレイヤーは「ホワイトワープマン」で、太ったディグダグ、といった趣がある。しかし、Ⅱプレイヤーの「オレンジワープマン」だけはやめてほしい。まるでラクダのパッチのようだ。

▶ホワイトワープマン


◀オレンジワープマン

ワールド【world】図フォゾンにおける画面数の概念。これが３つのステップとチャレンジングステージからなっている。

わがたましいはふめつじゃ【わが魂は不滅じゃ】声源平討魔伝で、景清により息の根を止められた頼朝の最後の台詞。自分の負けを認めないとは依怙地な奴ではある。
●今や頼朝は手も足も出ないダルマにも等しい。剣を持つ手に力をこめ、いっきに頼朝に突き立てた。
《「色即是空！」へ》

ワギャン［Wagan］[エレ名]情緒怪獣。ナムコの手により登場したのは1987年３月だが、それまでの複雑な経緯を見逃すわけにはいかない。以下は、占術家で予言者でもある、ルネ＝マンダーラ＝モアイの日記の抄録である。

「61年12月１日
赤道直下、謎の無人島「大怒島」（おおどしま）が、200万年ぶりの巨大噴火をいたしました。このエネルギーによって、地底に眠っていた情緒怪獣「ワギャン」の卵が、かえったのでございます。

62年１月１日
初日に向かって765キロ泳ぎきった体長７cmのワギャンは、パックランドへ上陸、炎を吹いて大暴れいたしました。——ワギャンは、生まれて最初に見た者を「敵」だと思って徹底攻撃する習性がございました。これを宗教用語で「すりこみ」と申します（筆者注・「刷り込み」は動物学・心理学用語である。まさか日記でウケを狙ったとは考え難いから、これは明らかにモアイ氏の勘違いである。こんなところに、彼の恐怖と焦燥がうかがえる）。

62年２月１日
パックランドでは、隣のマッピーランドへ110番いたしました。この島の住民は、ほとんど警察官なのでございます。ゼビウス軍とギャラガ隊にも応援を求め、約１ヵ月に及ぶ激戦の末、結局ワギャンは「スズメ捕り」のワナにかかって捕らえられたのでございます。

62年３月１日
ワギャンは、隣のナムコランドへ護送され、オリに入れられて「さらしもの」の刑になりました。ワギャンは約30cmに成長しましたが、ナムコ開発２部技術陣によって、炎を吹かない臆病な性格に「改造」されていました。そのため、ワギャンを大声で驚かして、ひっくり返すというストレス発散の遊びが大流行したのでございます」

それでは、The emotional weapon, Voice-canon「Wagan」の説明をしよう。情緒怪獣。体長30cm。人間の叫び声に反応し、大声をぶつけるとビックリしてひっくり返るが、気合が足りないとバカにしてせせら笑う習性がある。これを利用して大声を競い合い、楽しみながらストレス解消することができる。ただしワギャンの本性は凶暴である。オリを破り襲ってくる可能性もあるので、叫ぶときは要注意。（叫び声レベルは、声の大きさとその発生時間——測定時間は15秒である——の積

で表される代数値である）

現在ワギャンはオリに入れられ、「さらしもの」として全国をサーキット中。しかし、いかに改造済みとはいえ、あのワギャンがこのままでいるとは思えない。前述のルネ=マンダーラ=モアイ氏の予言である。

「62年×月×日

オリの中のワギャンは、人々のストレス・エネルギーを体内に吸収し、情緒電池に畜え続けます。そして１万人目が叫んだとき、情緒パワーは臨界量に達し、怒りが爆発。オリを突き破り50ｍに巨大化して、人類に大逆襲するのでございます。今は、ひたすら逆境に耐えエネルギーを畜電しているのでございます……」（筆者注：「畜える」「畜電」は、もちろん「蓄える」「蓄電」の誤り。こんなかんたんな字すらも誤るところに、未来を垣間見たモアイ氏の恐慌ぶりを感じる。「新人類最后の日来たる！」は本当なのか!?）



わけい【話型】図えてして物語というのは、洋の東西を問わず、ある普遍的な話の展開にしたがって進んでいくものである。１番ありがちなパターンは「何でも思いのままになる宝（如意宝）」を求めて主人公が旅をする、というもので、たとえば「花咲か爺」（ポチ→墓に植えた木→その灰）、金のガチョウ（そのものズバリ）、など。ちなみに如意宝は、善人には益をもたらすが、悪人には害となるのがふつうである（意地悪爺さんがポチを借りてもゴミや貝がらしか出てきませんでしたねぇ）。

次に知られるのは、不完全な主人公が自己の完成を目ざして苦難を求める、といったパターンで、一寸法師（身の丈一寸）、ブレーメンの音楽隊（メンバーはみんな主人から暇を出されたんだよね）など。さて、これを一般の話題に応用してみよう。ⓘ天皇陛下の、一般参賀の際のお言葉が、その時節のあいさつに始まり、「皆の元気な姿に触れ、うれしく、思います。これからも、○○××であるように、希望、します」で終わること（疑うなら今度確かめてみよ）。ⓘⓘ少女漫画でおなじみ、「日ペンの美子ちゃん」の３段組漫画の構造。１段――字がヘタなせいで恥をかくか、字がうまくて○○××なの、これも日ペンのおかげだわ、と水を向ける。２段――日ペンの特徴を述べる。必須キーワードに、「×年の歴史」「先生も超一流」「バインダータイプ」「実用新案の練習器、もしくは、お手紙の書き方」「１日20分」「４割」など（登場順）がある。３段――字がうまくなったせいでうれしい悲鳴をあげる。以上。月々によって話のモチーフもだいたい決まっているので、12＋α個のネタのストックさえあれば、あなたもすぐに「日ペンの美子ちゃん」が作れる。ⓘⓘⓘビデオゲームのストーリーが、「お姫様が悪玉（だいたいドラゴンか、その類である）にさらわれる」「悪玉を倒しに女の子が１人で乗りこむが、あっさりつかまる」「敵の持っているアイテムでパワーアップする」「ときどき、さらわれた女の子の姿が見られるが、救い出すことはできない」「なんだかんだいっても、結局女の子は無傷で救出される。損害を受けるのはせいぜい女の子の服ぐらいのもんである」のうち、１つ以上を満たす確率がきわめて高いこと。……となる。コツさえつかめば誰にでも話型は発見できるのでキミもぜひ一度どうぞ。なお、TV番組の話型を解析した名著に、「OTV」（ホイチョイ・プロダクション著・ダイヤモンド社刊）があるので、これを参考にされるとよかろう。

わてはかいぶつランド【わては怪物ランド】周→アイムユアフレンド

ワハハハハハハハハ、たわむれはおわりじゃ【――、戯れは終わりじゃ】周源平討魔伝

の、景清の道中で、まれに突然巨大な頼朝が山の向こうから顔を出し、これまた巨大な「死」のしゃもじ（？）で景清をしばいてくる。このときの頼朝の台詞がこれ。

●南に向かったあなたを待っていたのは海であった。海面に日の光が反射し、きらきらと光っていたのである。あなたはさらに歩み寄ってみる。《「ウワー」へ》



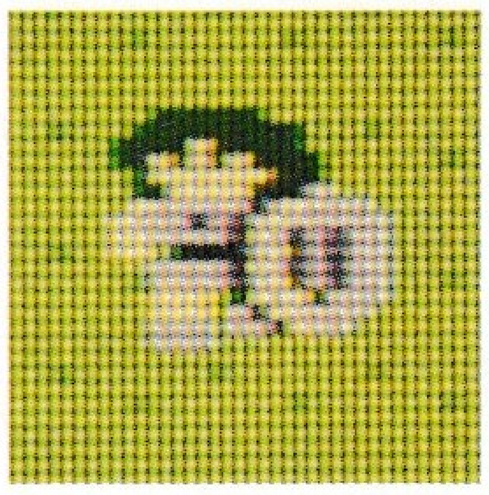
◀おっと生首か!?



▶製作者も痛そう



ワルキューレ【Walküre】キャラ名 北欧神話からきている。知識・文化・軍事をつかさどる最高神、Odinの命で空中に馬を走らせ、戦死した英雄たちの霊をValhalla（ヴァルハラ……英雄の霊をまつる場所）に導く少女のことである。もっともこれは、「Walküre」を「Valkyrie（ワルキューレ、ヴァルキュリア）」と解釈した場合であり、ゲーム界では慣習として「Valkyrie」を「バルキリー」と読み、「泣く子も黙る女戦士」とすることになっている。そういえばガントレット／IIの女性キャラクターもバルキリーですな。何か「女戦士」っていうとアマゾネスのようで恐ろしい感じもするが、ここで述べる、ワルキューレの冒険のワルキューレは、少々おてんばっぽいが素姓は神の子だけあってじつにかわいい。１本に編んだロングヘアーが筆者好みだし、衣裳のよこんとこからちらりとみえるふとももが、やたらせくしーでついついあたまがぱっぱらーかわいのぱっぱらぱーのぱーになってかんじのかきかたさえときのながれのわすれものになってしまうのであったりするであることだよーいどん。





――のぼうけん【――の冒険】図 ナムコットシリーズ第17弾。1986年登場。俗に「アクティブ・ロールプレイングゲーム」などといわれるタイプのゲームで、主人公ワルキューレを操り、強力な武器を手に入れながら、悪の化身ゾウナを倒す。星座、血液型を入力することによってワルキューレの成長に個人差が生じるのがユニーク。

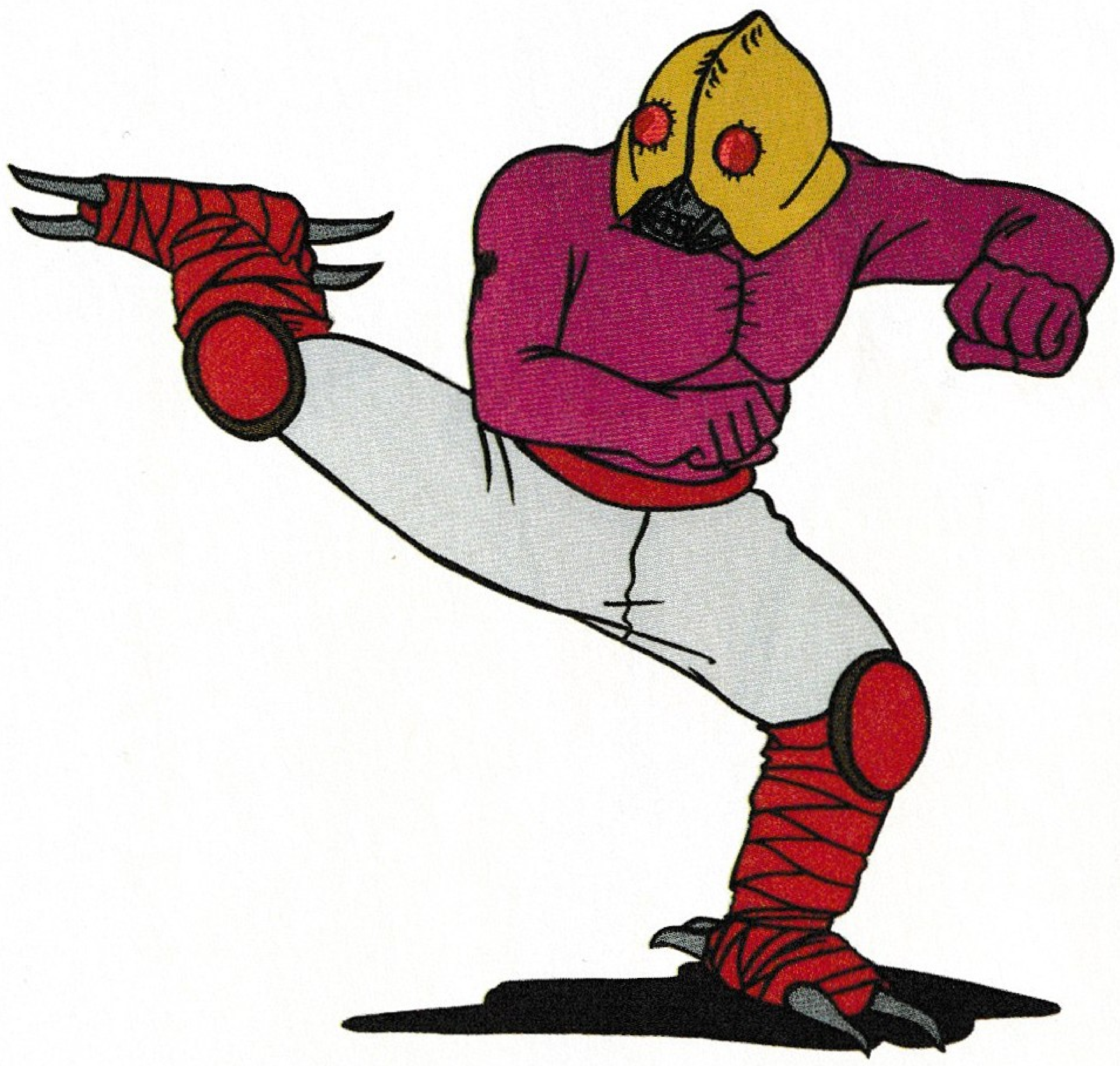
ワルデモン 図 ワンダーモモの敵キャラ軍団。ワル（悪）にデモン（demon→悪魔）とくれば、相当悪いやつらなんだろうと思いがちだが、あまりに間抜けた図体の連中ばかりなのでむしろ好意を持ってしまう。

ワンダーモモ【Wonder Momo】①ビデオ名 業務用ビデオゲーム。1987年登場。本当はワンダーモモはゲームではなく、ナムコシアターなる劇場で繰り広げられる即興舞台劇であり、プレイヤーはモモに「なりきりっこ」して舞台をすすめていくのである。アイドルに弱いゲーマーを中心に





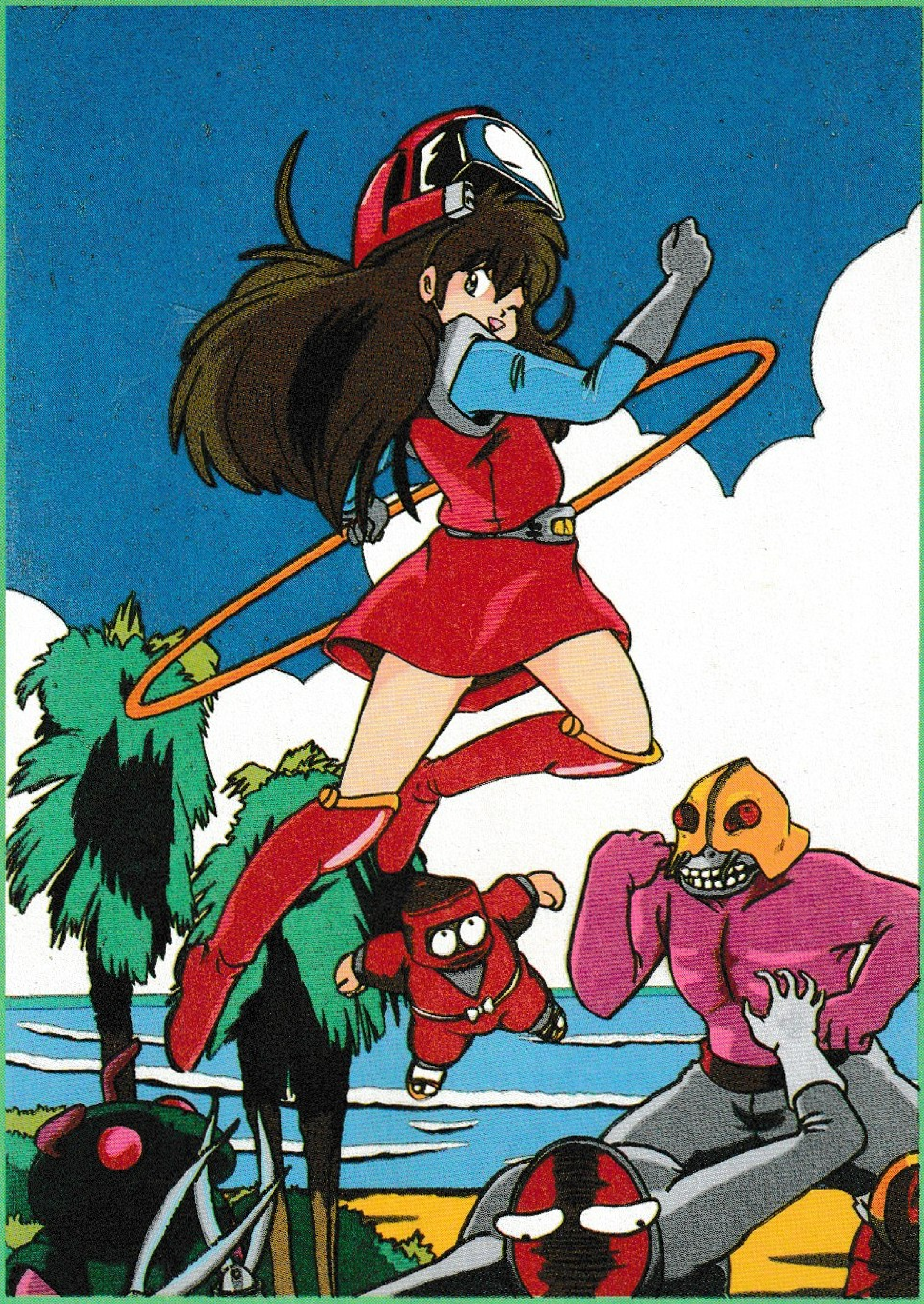
信奉者が多い。②[キャラ名]変身したモモのこと。攻撃力は増大するが、特殊な力（ワンダーパワー）を使うため、いつまでもワンダーモモの状態ではいられない。



ワンダーモモ




やったー
えいっ



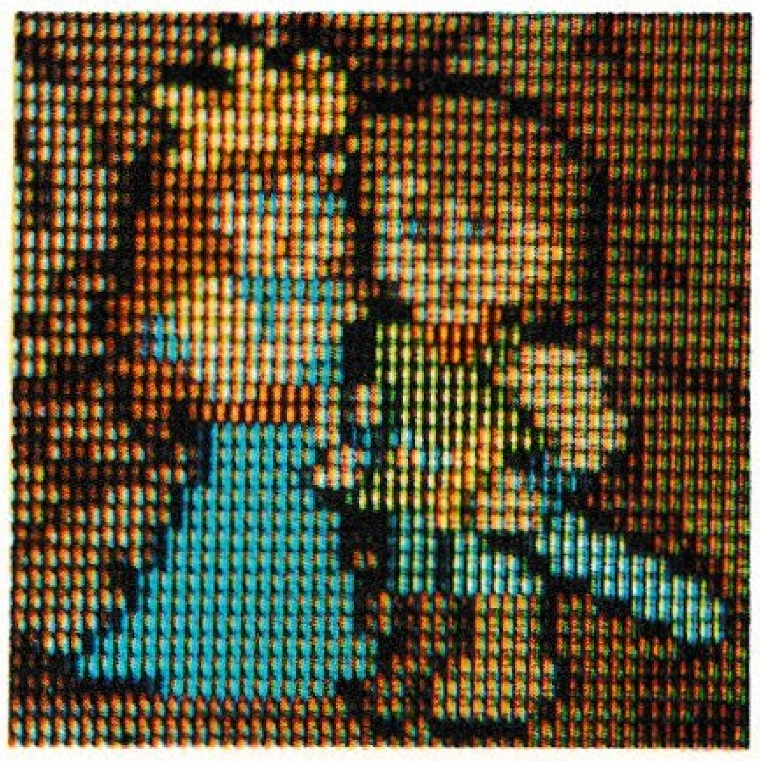
◀ワンダーモモのポスターイラスト。みんながモモちゃんのスカートの中をのぞきこんでいるような気がするのですが…

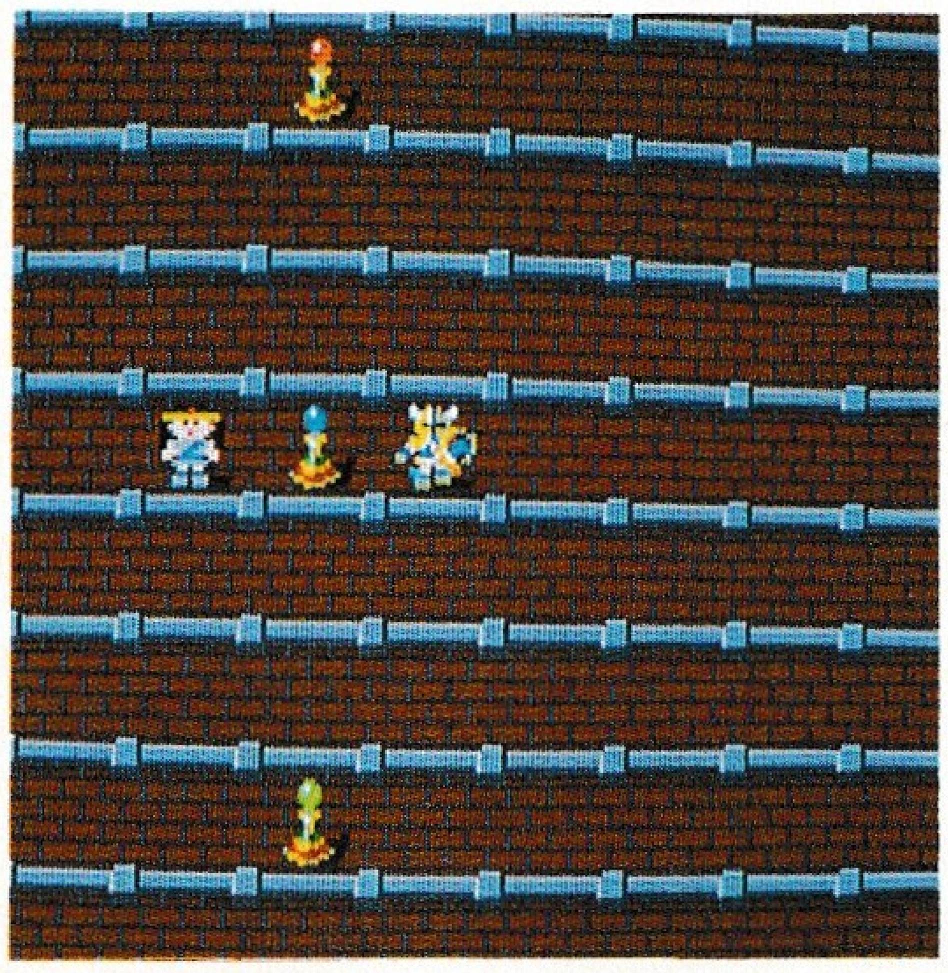


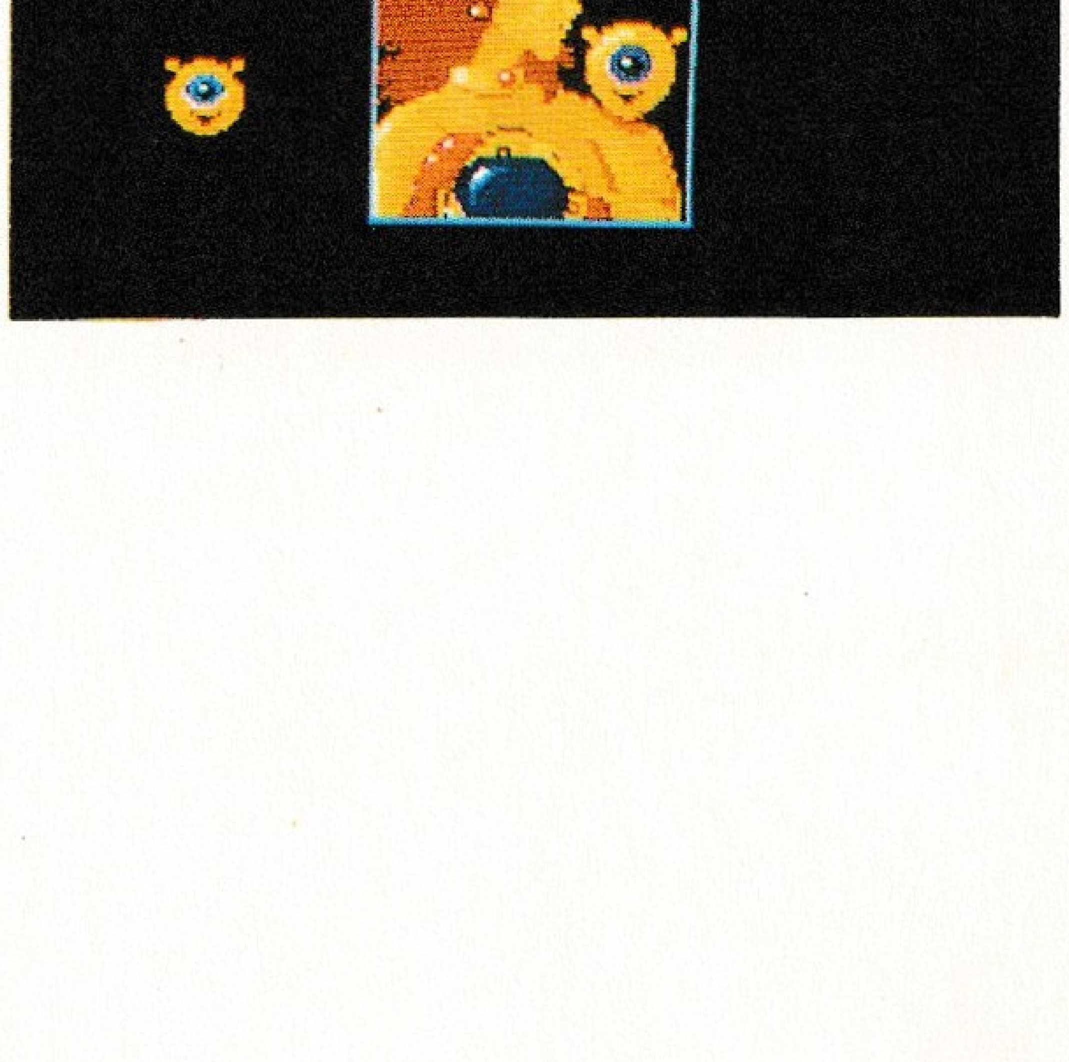
ん

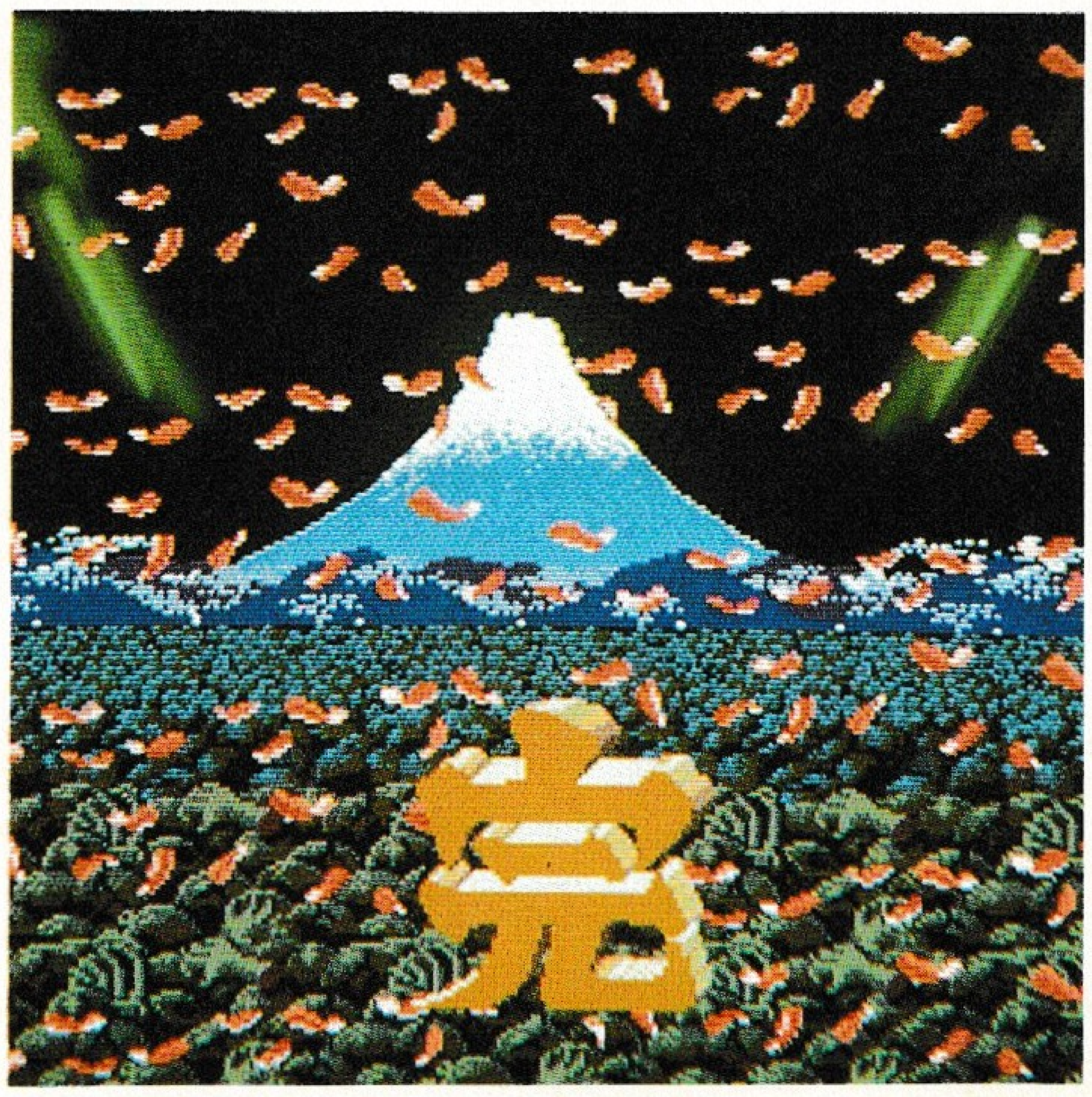
ん [名] 数あるひらがなの文字種のうちただ1つ、源平討魔伝に見捨てられた文字。よくわからない人はネーム入れを見よ。











辞典のくせに、あとがき

……というわけで、「新明解ナム語辞典」の本文は終わりです。ここまで読み通してこられて、どのような感想を抱かれたでしょうか？　できるだけ肩のこらない「読んで楽しい辞典」を目指したつもりですが、「ナム語辞典」たりえるためには、多少本意ならずとも「にんじん」だの「きのこ」だのの、とんでもないキャラクターの説明もせねばならなくなりました。また、筆者がもっとも忌み嫌うところの、「決定版・ゆかいなキャラクターたち堂々一挙公開、これ１冊ですべてがわかる!!」的な「必勝法」色が出てしまったかもしれません。

本書のタイトルは、「新明解ナム語辞典」ですが、「新」とつく以上、ただの「明解ナム語」も存在するわけで、ここでひとつ「『ナム語』発生の経緯」みたいなものを紹介してあとがきにかえたいと思います。

「ナム語」のそもそもの始まりは、1984年２月までさかのぼります。当時の筆者は、それこそバリバリの「ゲームおたく」で、あちこちのビデオゲームメーカー（ナムコを筆頭に、コナミ工業から任天堂レジャーシステムまで！）に葉書を出してはカタログを分けてもらい、部屋中に貼りまくって本気で喜んでいました。そして、「誰もやったことがないようなすごいことをすれば、名前を覚えてもらえてもっといろんなものを融通してくれるかもしれない」という考えに至ります（この法則は、基本的に今でも成り立ちます。ただの「ものくれ葉書」はメーカーさんも見飽きているので、ゲーム批評その他、ちゃんとしたことを書いて送るとポイントが高いのです）。

そんなある日、ゲームセンターでゼビウスのザカートを「正露丸、正露丸」と呼んでいるプレイヤーを見つけておおいに立腹し、「ゲームマニアたるもの、これくらいは知っておくべし」風の、「ナムコを知る標準用語集」が必要である、と強く感じます。なにしろ当時筆者は、ゲームに使われるドット文字を正確に書けてこそマニア、なるオソロシイ基準を持っていたのですから。

かくして「ナムコの辞典をつくって送ろう」と決め、84年３月に収録語数約280の、いわゆる「明解ナム語辞典」が完成します。前述の背景から文面もかなり先鋭的で、「これを知らないようでは認識不足」とか「真のゲームマニアとなってもらいたい」とか、今となってはとても気恥ずかしくて書けないようなことを大真面目に書いていた頃でした。

はっきりいって本文をナムコのＮＧ編集室に送ったものの、もちろん、ハイそうですかと全編を公開してくれるはずもなく、時間だけが過ぎていきました。作った苦労が報われないではないか、などと勝手に思いながらも、そのせいでむしろ冷静に「ナム語」を見つめることができました。やはり最初に気になったのが文の書き方です。前述のような、ちょっと鼻もちならない文や、このキャラクターにはこういう名前がちゃんとあるのだから勝手に変な呼び方をするな、というような押しつけがましさが随所に見られ、これではいけないと思って全面改訂をすることになりました。

新しいコンセプトは「ビデオゲームのネタ本」です。用語集としては、「とりあえず知っててソンのない『普通の呼称』集」程度にとどめ、かわりに読者対象をマニアから一般のゲームプレイヤーへと移し、読み物的辞書にするため、ゲーム中の怪現象の解説を入れたり、文章表現に手を加えて「気負い」を取り去った、客観的なゲーム辞典をめざしました。この姿勢が具体化されたのが、本書の事実上のソースとなった「新明解ナム語辞典」（1985年８月・収録語数約650語）で、本書はこれに多少修正し、新語を加筆したものです。

本文を呼んでおわかりだと思いますが、ゲームが新しくなればなるほど扱いが小さくなっています。これは、掲載対象となるような楽しい現象などは、発見されるまでに時間がかかるためです。発見される前に姿を消してしまったゲームなどは哀れなものですが、その場合には「メーカーべったりのタイコ持ち本」にはしたくないので、その旨ははっきりと書くことにしました。ホッピングマッピーファンの皆様、ごめんなさい。

「まえがき」にも書きましたが、情報についてはできるだけ正確を期したつもりですが、それでもいくつか誤りがあります。間違いを発見された方はぜひとも日本ソフトバンクのほうにご一報ください（間違いを見つけられるかどうかでマニア度がはかれますね）。また、読者の方々の中にも筆者の知らない素晴らしいナム語をお持ちの方がおられると思います。もしよろしければお聞かせ願えれば幸いです。

それでは、本書が皆様のお手許に末永く置かれることを祈りつつ、筆者はペンをおくことにします。

1987年10月　　西島孝徳

主要出典・参考文献一覧

（順不同・敬称略）

「DIGTIONARY」		1982年4月
「青春を語る8章」		1983年1月
「BASHISHI BOOK」		1984年2月
「NAMCO COMMUNITY MAGAZINE NG」	創刊号	1983年2月
	第2号	6月
	3号	10月
	4号	1984年1月
	5号	4月
	6号	7月
	7号	10月
	8号	1985年1月
	9号	4月
	10号	7月
	11号	10月
	12号	1986年1月
	13号	4月
	14号	7月
		1986年11月号
		12月号
		1987年1月号
		2月号
		3月号
		4月号
		5月号
		6月号
		7月号
		8月号
		9月号
「NAMCO MUSEUM 1955 to 1982」		1982年
「NAMCO MUSEUM ・ 1955 to 1984 ALL THE NAMCO GOODS」		1984年
「ゲームスペース　ミライヤ　インフォメーション」		1982年
「'83 CALENDAR」		1982年
「'84 CALENDAR」		1983年
「入社案内　1981」		1980年
「'84 株式会社ナムコ　会社案内」		1983年11月
「NAMCO 2001 ・会社案内」		1987年5月
		以上、㈱ナムコ
「マイコン　BASIC MAGAZINE」		1983年11月号
		～
		1985年7月号
「ALL ABOUT NAMCO」		1985年10月
「ALL ABOUT NAMCO Ⅱ」		1987年5月
		以上、㈱電波新聞社

「月刊アスキー」 1982年1月号
「月刊ログイン」 1983年5月号
〜
1985年6月号
「ファミコン通信」 1986年11月14日号
1987年2月20日号
3月20日号
以上、㈱アスキー
「月刊 BEEP」 1985年4月号
〜
1987年6月号
㈱日本ソフトバンク
「リーダーズ英和辞典」松田徳一郎監修 1984年5月
「新英和中辞典・第5版」小稲義男・山川喜久男・竹林滋・吉川道夫編 1985年
以上、㈱研究社
「カラー版・新研究物理Ⅰ」今井勇・阿部龍蔵著 1979年2月
以上、㈱旺文社
「最新英語情報辞典・第2版」堀内克明・斎田一路・高田正純・S.B.Flexner編 1986年1月
「プログレッシブ和英中辞典」近藤いね子・高野フミ編 1986年1月
「小学館・大日本百科事典」 1970年12月
「言泉」林大監修 1986年12月
「新選国語辞典・新版」金田一京助・大石初太郎・佐伯梅友編 1977年3月
「新選漢和辞典・新版」 1977年3月
「別冊ポプコム・RPG モンスター大事典」 1986年8月
以上、㈱小学館
「角川国語辞典・新版」久松潜一・佐藤謙三編 1982年1月
㈱角川書店
「コンサイス人名辞典・日本編」 1987年3月
「エッセンシャル英和辞典[携帯版]」 1979年3月
「同・外国編・新版」
以上、㈱三省堂
「現代用語の基礎知識'87」 1987年1月
㈱自由国民社
「情報・知識 imidas・1987」 1987年1月
「日本語になった外国語辞典」川本茂雄監修 1983年7月
以上、㈱集英社
「朝日新聞・縮刷版」 1985年3月収録分号
㈱朝日新聞社
「ウィザードリィハンドブック」Bug News 監修 1986年4月
㈱BNN
「ファミコンシンドローム」片山聖一著 1986年3月
㈱洋泉社
「ファミリーコンピュータ Magazine」 1986年9月19日号
㈱徳間書店インターメディア
「数研版ガイド・高等学校物理」 1983年4月
㈱学習ブックス

「運動と健康」保健体育理論研究会著　1985年4月
㈱道和書院

「ハッカー用語辞典」増渕文人監修　1986年11月
㈱秀和システムトレーディング

「現代教養文庫　平家物語 ― 若い人への古典案内 ―」長野甞一著　1968年9月
㈱社会思想社

「OTV」ホイチョイ・プロダクション著　1985年10月
「『アタリ社の失敗』を読む」（原題：“ZAP! The Rise and Fall of Atari” Scott Cohen 著）熊沢孝・ルディー和子訳　1985年6月
以上、ダイヤモンド社

「超発想集団ナムコ」前野和久著　1984年7月
PHP 研究所

――――――そして多くのナムコのカタログたち。

ゲーム別索引

SUPER PAC-MAN
〈スーパーパックマン関連用語〉

XEVIOUS
〈ゼビウス関連用語〉

MAPPY　HOPPING MAPPY
〈マッピー/ホッピングマッピー関連用語〉

〈パック＆パル関連用語〉

〈フォゾン関連用語〉
PHOZON

〈リブル・ラブル関連用語〉
LIBBLE RABBLE

GAPLUS
〈ギャプラス関連用語〉

THE TOWER OF DRUAGA　THE RETURN OF ISHTAR
〈ドルアーガの塔/イシターの復活関連用語〉

PAC—LAND
〈パックランド関連用語〉

GROBDA
〈グロブダー関連用語〉

DRAGON BUSTER
〈ドラゴンバスター関連用語〉

METRO CROSS
〈メトロクロス関連用語〉

BARADUKE
〈バラデューク関連用語〉

〈モトス関連用語〉 (MOTOS)

〈スカイキッド/スカイキッドDX関連用語〉 (SKYKID SKYKID DELUXE)

〈トイポップ関連用語〉 (TOYPOP)

THUNDER CEPTOR　3D THUNDER CEPTOR Ⅱ
〈サンダーセプター/3Dサンダーセプター Ⅱ 関連用語〉

Genpei Tomaden
〈源平討魔伝関連用語〉

ROLLING THUNDER
〈ローリングサンダー関連用語〉

WONDER MOMO
〈ワンダーモモ関連用語〉

Yokai Dochu ki
〈妖怪道中記関連用語〉

NAMCOT
〈ナムコット関連用語〉

OTHER VIDEO GAMES
〈その他のビデオゲーム〉

VIDEOGAME～HARDWARE
〈ビデオゲーム関連用語・ハードウェア編〉

VIDEO GAME～GAME 〈ビデオゲーム関連用語 GAME PLAY & PLAYERS～ ・ゲームプレイとプレイヤー編〉

VIDEO GAME～DEVELOPDEPT 〈ビデオゲーム関連用語・開発部署編〉

VIDEO GAME～ NON-CATEGORY SHORT COLUM 〈ビデオゲーム関連用語・ノンカテゴリーショートコラム編〉

ELE-MECHA 〈エレメカ関連用語〉

ROBOT 〈ロボット名鑑〉

〈「NG」&「ラジアメ」関連用語〉

〈以上のどれにもあたらなかった語〉

そして、最後に。

編集・構成
粕川由紀
イラスト制作
小森谷勇一郎
篠崎雄一郎
乗松聡
新田康弘
宮城ゆかり
柳沢直幹
（以上、株式会社ナムコ）
編集協力
とみさわ昭仁（パレット）
レイアウト協力
中嶋三徳
田保昌喜
戸澤好彦
吉川圭介
比地　修
助っ人
加藤輝久（加藤なんでも商会）
技術提供
折原光治（ゲームフリーク）

新明解ナム語辞典
昭和62年12月1日初版第1刷発行
定価　5,000円
著書　西島孝徳
編集・監修　株式会社ナムコ
発行者　孫　正義
発行所　株式会社日本ソフトバンク　出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26　井関ビル
電話03(261)4095
印刷　　図書印刷株式会社

Printed in Japan
ISBN-930795-86-9 C0076

特別附録

ディグダグ卓上POP

キリトリ線



作り方

1．テーブルポップのまわりと――部分をカッター等で切ってください。

2．------部分を山型に折ります。

3．差し込み部分①②③をそれぞれ切れ目①②③に差し込みます。

4．④を底面にして机の上に置いてみれば、ディグダグ POP のできあがりです。

特別附録

ドルアーガの塔卓上POP

Ⓐ



Ⓑ



キリトリ線

作り方

1．ⒶⒷのまわりと――部分をカッター等で切り離してください。

2．Ⓐの------部分を山型に折り、のりしろ部分を①にのりづけしてください。三角形の台ができましたか？

3．Ⓑののりしろ部分を②にのりづけします。円筒形の塔ができましたか？

4．三角形の台Ⓐに円筒形の塔Ⓑを差し込めば、ドルアーガの塔 POP のできあがりです。

